平成9年3月7日発行（毎週金曜日発行）第2巻第9号（通巻18号）平成8年12月17日第3種郵便物認可

『サガ』等スクウェア5本立て!!

ファミマガWeekly

週刊
全機種対応
TVゲーム誌

1997
3/7
290YEN

2/28➡3/6
新作完全ガイド36本



★大量画面でストーリー導入
サガフロンティア

絶好調!!スクウェア5連発

ファイナルファンタジーⅣ 開発インタビュー

ブシドーブレード 空蝉ストーリー

ファイナルファンタジーⅦ 詳細データ

TOBAL2 チョコボ出現

「FFⅣ」コンビニ専用 3月21日発売!!

今週のSCOOP

エヴァンゲリオン2nd 戦闘詳細

ブラストドーザー ROMで解説

メタル ギアソリッド 新着画面

全畀フェアジャッジメント
今週はコレを買え! 13本


だし、魔王たちを封印せよ!!
NINTENDO64
NINTENDO64専用ソフト
「ドラえもん
のび太と3つの精霊石」
発売記念
Wキャンペーン
プレゼント1
みんなにチャンス!正解者の中から抽選で豪華景品をプレゼント!
A賞(5名様)
NECパソコン
PC9821Cu13
(ドラえもんのスクリーンセーバー付き)
B賞(20名様)
カシオデジタルカメラQV-10A
問題
○に入る文字は何でしょうか?
エポック社から発売される
NINTENDO64初のドラえもんソフトのタイトル名は?
「○○えもん
のび太と3つの精霊石」
●応募方法 官製ハガキにあなたの住所、氏名、年齢、A賞・B賞のどちらをご希望かを明記の上、下記までお送り下さい。
●宛先 〒111東京都台東区駒形1-12-3
エポック社「N64ドラえもん Wキャンペーン」係まで
●締め切り 平成9年3月31日(月)
(当日消印有効)
◎当選者は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
プレゼント2 買った人にチャンス!アンケートにこたえてバルーンをもらおう!
商品の中に入っているアンケートハガキをお送りいただいた方の中から抽選で2,000名様にプカプカ浮かぶお部屋のインテリア、キャラクターバルーン「ドラえもん」をプレゼント!
●応募方法 商品の中に入っているアンケートハガキを送って下さい。
●締め切り 平成9年4月30日(水)(当日消印有効)
◎当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
たくさんのご応募をまってま~す。
★ゲームのカギをにぎるひみつ道具の数々★
●桃太郎印のきびだんご
●通り抜けフープ
●どこでもドア
●スモールライト
●深海クリーム
●テキオー灯
●厄よけシール
NおよびNINTENDO64は任天堂の商標です。
©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©1997 EPOCH CO.,LTD.
幕張から有明へ…おもちゃの祭典がさらに楽しく——●エポック社ブースは4-23です。
'97東京おもちゃショー 3月22日(土)23日(日)東京ビッグサイト
EPOCH 株式会社エポック社
〒111 東京都台東区駒形1-12-3
<お客様サービスセンター:0298-62-5225>



奪われたひみつ道具を探し
妖精界と人間界を救えるのはこの5人だけだ!!
ドラえもん
のび太と3つの精霊石
●価　格 7,980円(税別)
●発売日 3月発売予定
ジャンル　3Dアクションゲーム
プレイ人数　1～4人用


SEGASATURN
勝利のために、君はなにを失うのか…
QUOVADIS
惑星強襲
オヴァン・レイ
クォヴァディス2
'97.4.4発売予定
セガサターン対応 ¥6,800(税抜)●2枚組
シミュレーション・RPG
製作総指揮：吉田 直人
総監督：板野 一郎
ゲーム監督：大津 民地
キャラクターデザイン：美樹本 晴彦
メカデザイン：藤田 一己
脚 本：吉川 惣司
音 楽：G.S.T.
CAST
オヴァン‥小杉十郎太
ヒルダ‥‥林原めぐみ
ディオン‥子安 武人
ドナー‥‥土井 美加
ザイコフ‥立木 文彦
ネリー‥‥三石 琴乃
シド‥‥‥上田 祐司
ニッタ‥‥石井 康嗣
エマ‥‥‥玉川紗己子
テラード‥石野 竜三
アグリ‥‥柊 美冬
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼズの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
初めての感動と興奮!!アニメとゲームの完全な融合に成功。
アサルトアーマー部隊を指揮し、過酷なミッションをクリアせよ!!
POINT
●70ステージ以上で多彩な戦闘と人間ドラマを繰り広げる!!
●キャラクター50人以上!!登場兵器多数!!
●ストーリーの要所にフルサイズアニメ挿入!!
リアルタイムに変化する戦況。
プレイヤーには瞬時の決断が要求される。
※画面は全て開発中のものです。
◆文化放送にて、毎週水曜日よる9:00～「浅田葉子のグラムスレディオナイト」ラジオドラマ絶賛放送中!!
◆クォヴァディス2、エンディング・テーマ『笠原弘子／そっと夜に泣こう』wea japanより4月10日発売決定!!
サウンドファイル（4月10日）ラジオドラマVol.1（4月25日ヒルダ・ベーレンス［C.V.林原めぐみ］ボーナストラック含）も順次リリース。
グラムスは、スタッフを募集しています。
●職種：①ゲームプログラマー ②2DCGデザイナー ③3DCGデザイナー ④ゲームデザイナー
●資格：高卒以上30歳位迄、①ゲーム業界での実務経験者、②③2DCG、3DCGの制作経験者④実務経験者
●応募方法：履歴書（写真貼付）及び職務経歴書を下記宛ご郵送ください。書類選考後、面接日時をご連絡します。
※履歴書送付先／右記住所の人事部MS係宛。※お問い合わせ先：人事部 TEL.03-3224-3131担当／横山、吉原
グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F
TEL：03-3224-3152
GLAMSインターネットホームページ
http://www.glams.co.jp/
©GLAMS,INC.1997

ファミマガWeekly



1997.3.7

表紙デザイン/片野厚子
イラスト/天野喜孝
イラストモチーフ/ファイナルファンタジーⅣ
イラスト提供/スクウェア



SFCに続きゲームボーイでも実施されるソフト書き換えサービス「ゲームキオスク」

書き換え可能なカートリッジにデータを書き込むことで、新しいゲームが楽しめる新サービス、「ゲームキオスク（仮称）」の詳細が判明。早速その全容をお届けする。

1万店舗の拠点でこの夏にスタート

以前このページでお伝えした、SFCのゲームソフト書き換えサービスの続報が入った。

この「ゲームキオスク（仮称）」は、ユーザーが書き換え可能な「Fカセット」を購入し、これにゲームを書き込んでもらうというサービス。当初の発表ではコンビニエンスストア、「ローソン」での展開が大きく取り上げられた。しかし、この夏（7～8月）のスタートに向け、ダイエー、トイザラス、そしてゲームショップでも展開されることも決定したのだ。

ゲームキオスクのシステムはローソンを中心とした1万店舗への設置を目標にスタートする。

ローソンを中心に展開



全国的に展開している大手コンビニ。約6000店舗に導入予定



ユーザーがソフトを書き込むカートリッジ、「Fカセット」を持つことが条件。情報端末を操作し欲しいソフトを選択、発券させる。この券とFカセットを店員に渡すことで、店員がゲームライターを操作して、書き込みを行ってくれる。これはファミコン時代に行われていた、ディスクの書き換えサービスと非常に似た部分をもっているので、違和感を感じることは少ないだろう。

ゲームキオスクの詳細はこうなる!!

前回の紹介ではまだまだ未確定の部分が多く、さまざまな疑問が生じたかもしれない。そこで今回は任天堂からの最新情報を交えて、それらを解消していく。

特殊なROM以外は書き換え専用ソフトに

まずは『スターフォックス』といった特殊チップを組み込んだソフトへの対応はどうなるかという話だ。

現時点での対応は検討中とのこと。ソフト的な工夫ではどうにもならないことなので、Fカセットにチップを組み込むということを考えねばならないだろう。

また、今後任天堂から発売される新作は、このような特殊なソフト以外は、すべて書き換え専用のソフトへ移行していく。



FXチップを組み込んだ『スターフォックス』はどうなる？

まずは約100種のソフトでスタート

気になるサービススタート時の対応ソフトの数だが、任天堂から新作6タイトル、そして既発売のソフト約100タイトルが予定されている。

新作タイトルに関しては何ともいえないが、既発売のタイトルに関しては、人気のあったソフトで今では買えなくなってしまったようなソフトを書き換え可能にしたいとのこと。また、発売当時、出荷本数こそ少なかったが、ゲーム性を評価できるソフトの書き換えも考えられている。

書き換え価格は新作が3000～6000円、既発売のタイトルが1000～2500円を予定している。この価格はゲーム性、人気などを考慮して、任天堂とソフトを制作した各社が協議の上、決定される。

Fカセットの具体的仕様は？

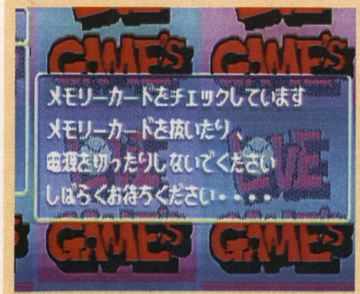
32メガビットのフラッシュメモリ、256キロビットのS-RAM（電池によるバックアップで一時的にデータが保存できるメモリ）で構成されているFカセットは、5000円以下という価格になる予定だ。

今回判明した新しい仕様として複数のソフトを1本のFカセットに書き込める点が挙げられる。ゲーム書き込み時にメニューソフトが同時に書き込まれ、ゲームの選択ができるようになるのだ。

ちなみにゲームの書き込みは、32メガビットのソフトでも約3分ほど。フラッシュメモリの安全性はPSのメモリーカードでも実証されているように、データの損失などのトラブルは、よほどの事態でない限り生じないだろう。



Fカセットの形は写真のSFCカセットとまったく同じ。でも色は識別できるように違ったものになるぞ



PSと同様、安全性は十分に配慮される

THIS WEEK

この3者が手を組む!



河原敏文 社長
(ポリゴン・ピクチュアズ社長)



中村雅哉 会長
(ナムコ会長兼社長)



丸山茂雄 副社長
(SCE副社長)

Topics ハリウッドと戦うCGスタジオ設立 まずはフルCG映画で宣戦布告!!

ナムコ、SCE、ポリゴン・ピクチュアズが手を組む

PSの販売が好調のSCE(ソニー・コンピュータエンタテインメント)。PSの柱となってソフトを開発しているナムコ。資生堂のCMなどでCGの技術力の高さをアピールしたポリゴン・ピクチュアズ。この3社が共同出資し、CG映画やエンタテインメントソフトなどの制作を目的とした新会社、「ドリーム・ピクチュアズ・スタジオ(略称:DPS)」が3月に設立される。

99年末までにはフルCG映画を作る

DPSは河原社長の指揮のもと、ハリウッドに匹敵するスタジオを目指して行く。その最初の作品は99年公開のフルCGの映画になる予定だ。

アメリカに大きく引き離されたデジタル映像分野の人材育成も考慮し、まずは映画の制作で技術を身につけ、その後さまざまなデジタルコンテンツの制作へと展開させる。デジタル映像の先端を担う3社だけに大いに期待したいところだ。

ゲームボーイでもサービスを行う

書き換え可能なソフトは新作、既発売ソフトとともに徐々に増えて行くわけだが、Fカセット自体も広がりを見せて行く。

Fカセットに今までのソフトで採用されていたチップを組み込んだり、さらにパフォーマンスの高い特殊チップを組み込むなどの拡張を予定。従来とはまったく違った視点のゲームが登場するかもしれない。

そして今回、ゲームボーイへのサービスも行なわれることが判明した。サービスの開始時期などの詳細はまだ不明だが、SFCから少し遅れる形で始めるとのことだから、意外と近いうちに、はっきりとしてくるだろう。



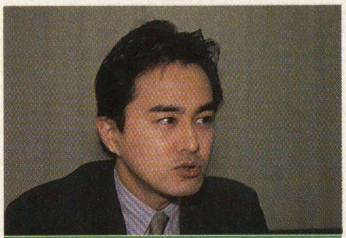
⇧当然、専用のカセットが登場するわけだが、形状はまだ未定。興味深いところだ

Topics 『FFⅦ』のコンビニ予約では150万本を達成し 予約外でも30万本を売ったデジキューブの戦略

『FFⅦ』の予約は年末に急増した

『FFⅦ』では150万本の予約を獲得したデジキューブ。そこに至るまでの推移、今後の展開などを、デジキューブ宣伝企画部長・黒川文雄氏にうかがった。

「当初は100万本の予想でしたが、年末から予約が急増し、1月の第2週には110万本を超えました。この頃の予約数は1日に4万本ほどでしたから、150万部に増刷した限定ガイドブックを予約者全員に配るためには、予約終了を早めるしかありませんでした」と、状況を語ってくれた。



デジキューブ宣伝企画部長
黒川文雄 氏

PS本体でも1週間で入荷

『FFⅦ』は通常販売でも、2月9日までの10日間に30万本を販売するなど、「コンビニ=予約販売だけではない」と強調する。とくに『パラッパラッパー』などは、1週間での販売本数が一般小売店の47%に達したこともあり、全体として、一般小売店対コンビニの販売比率は10対2となっている。

一方、品薄で手に入れるのが大変なPS本体だが、「PSも毎週入荷されていますから、よほど予約が集中しなければ、予約から1週間で手に入れることができます」とのことだ。

予約キャンペーンはいつまで続くのか?

コンビニ専売ソフトの『ブシドーブレード』でも、予約者限定ガイドブックを用意している。

その後も『TOBAL2』や『サガフロンティア』、『ファイナルファンタジータクティクス』などのタイトルが発売予定だが、限定ガイドブックは、コンビニでのソフト販売が定着するまでの暫定的なキャンペーンだという。

とはいえ、今年のビッグタイトルは期待できそうだ。



⇧『ブシドーブレード』にも限定ガイドブックが用意されている

専門雑誌・イベントで販売促進を狙う

いよいよこの夏に始まるゲームソフトの書き換えサービス。それに伴い、任天堂もさまざまな販売促進活動を行っていく。その最たるところが「NINTENDOマガジン(仮称)」の発刊である。

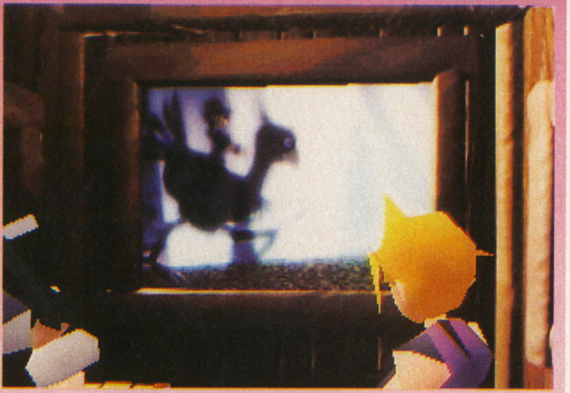
NINTENDOマガジンは、ユーザーとのコミュニケーションを図るために準備が進められている雑誌で、その月から書き換えサービスを行うソフトの説明が基本になる。サービス開始当初、説明書は無料サービスでもらえるが、その後は販売に切り換えられ、ゆくゆくはNINTENDOマガジンが説明書の代わりを務めることになるのだ。この雑誌は書き換え店、一般書店などでの販売が検討されている。

このほかにもゲームのデータ部分、またはS-RAM部分だけの書き換えサービスを実施し、『スーパーミニ四駆』などのソフトを使った企画や、さまざまなイベントが考えられている。

最新ソフトを品切れを気にせずに低価格で楽しめる!!

SOFT SALES 30

ソフト売り上げTOP30 2/3～2/9



1 ファイナルファンタジーⅦ

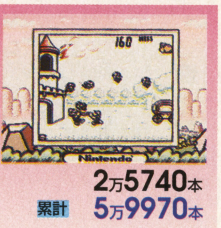
PS スクウェア／RPG／1月31日発売／6800円

当然のごとく2週目も大差でトップ。1週間で40万本という数字は、最近では『アーク2』『新ロボ』の発売週の成績をも上回っている。

40万4520本　累計 243万9300本

1➡

2 ゲームボーイギャラリー



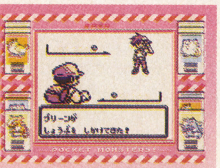
GB 任天堂／ETC／2月1日発売／3000円

先週とさほど変わらぬ売り上げを維持し、余裕の2位キープ。それにしても、ゲームの最先端である『FFⅦ』に次ぐのがこのレトロ作品とは、奇妙な（？）巡り合わせである。

2万5740本　累計 5万9970本

2➡

3 ポケットモンスター赤



GB 任天堂／RPG／96年2月27日発売／3980円

驚異的なまでのロングセールスを続け、来週にはついに発売1周年。同名カードゲームの売れ行きも好調だ。デジタルペットに近い感覚も、今から考えれば先進的だった？

1万9170本　累計 68万9910本

11⬆

順位	タイトル	機種	発売元／ジャンル／発売日／価格	今週	累計
4 (9⬆)	ポケットモンスター緑	GB	任天堂／RPG／96年2月27日発売／3980円	1万7830本	66万3690本
5 (5➡)	パラッパラッパー	PS	SCE／ACT／12月6日発売／4800円	1万7440本	32万1600本
6 (10⬆)	ぷよぷよ通 決定盤	PS	コンパイル／PZL／11月15日発売／4800円	1万5140本	40万2250本
7 (NEW)	蒼穹紅蓮隊	SS	エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)／STG／2月7日発売／5800円	1万4730本	1万4730本
8 (13⬆)	クラッシュ・バンディクー	PS	SCE／ACT／12月6日発売／4800円	1万4230本	35万2920本
9 (4⬇)	峠MAX 最速ドリフトマスター	PS	アトラス／RAC／1月24日発売／5800円	1万2800本	8万1570本
10 (3⬇)	EVE burst error	SS	イマジニア／ADV／1月24日発売／7800円	1万2750本	14万8920本

※ゲーム名の下は、ゲーム機／発売元／ジャンル／発売日／価格の順に並んでいます。なおジャンルは以下の略称で表記しています。ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、RAC…レース、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

THIS WEEK REAL RANKING 今週のリアルランキング

全国1300店のゲームショップ、1万6000店のコンビニのデータから実売本数を完全推定

今週から売り上げランキングは2月に突入。例年は年末商戦と年度末に挟まれ、もっともソフトの売れ行きが落ち込む時期だ。だが、今年に限っては『FFⅦ』が登場、例年とは違う状況になっている。今週も要注目だ。また、おなじみ「DATA DYNAMITE！」では1月のアーケードゲームTOP10を紹介。

『FFⅦ』の魔晄炉が市場の命を吸った？ 冬枯れ傾向のなか、GB勢の健闘が目立つ

発売3日で200万本以上を売り上げた『FFⅦ』。予約が非常に多かっただけに、2週目以降沈静化するのでは、との予測もあった。だが、2週目も結局40万を超える売り上げを記録。40万と一口に言っても、昨年末でも1週間に40万本以上売ったのは『ドラクエⅢ』のみ。2週目でもこの数字とは、やはり怪物ソフトだ。

また2週目の傾向として目立つのが、コンビニ販売の割合が減ったこと。発売週は全体の約8割がコンビニ販売分であったが、2週目は一般小売分が過半数を占めている。

不況に強いGB勢、独自の市場でマイペースの成績

今週は『FFⅦ』以外は2万本台が1本、3位以下はすべて1万本台以下と、全体的にあまり活力がない。そうなると浮上してくるのがゲームボーイ勢、特に『ポケモン』だ。小学生を中心に独自の市場を形成しているため、全体の傾向と関係なく一定の売り上げを維持。結果、全体が落ち込む時期には、上位に食い込んでくるのだ。それにしても、ポケモンは2／27にはついに発売1周年。それでいて3・4位とは、もはや頭が下がるとしか言いようがない。今後もゲームボーイらしい、時代に流されないソフトを期待したい。

新作勢3本のみとやや不振 新作トップは『蒼穹』が奪う

今週はもともと新作が少なかったが、ランクインも3本のみ、最高でも7位と、目玉に欠ける週であった。その中で新作のトップとなったのは、アーケードから移植の硬派なシューティング『蒼穹紅蓮隊』。一般の知名度はイマイチだが、マニア人気は高く、一部では品切れも出た。

影のNo.2タイトル？『I・Q』問い合わせ殺到も品物なし

お店への問い合わせは『FFⅦ』に次いで多いが、なぜか売り上げは1万本そこそことイマイチ。そんな謎のソフトが『I・Q』だ。CMや一般雑誌での紹介で関心が高まった割に、生産本数が極端に少ないのが原因だ。品切れ状態が解消されれば、確実に再浮上するだろう。

SOFT SALES ——— 10

機種別売り上げTOP10 2/3~2/9

PS

1	ファイナルファンタジーVII	40万4520本
2	パラッパラッパー	1万7440本
3	ぷよぷよ通 決定盤	1万5140本
4	クラッシュ・バンディクー	1万4230本
5	峠MAX 最速ドリフトマスター	1万2800本
6	I.Q~インテリジェントキューブ	1万1960本
7	ドラゴンナイト4	1万0760本
8	レイジレーサー	9970本
9	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	8740本
10	ソウルエッジ	7820本

『峠MAX』『I.Q』『プリメ』など最近発売されたタイトルが軒並み順位を落とし、相対的に『パラッパ』『ぷよぷよ』などのロングセラー群が順位を上げている。新作は『ドラゴンナイト4』のみだが、1万本と伸びを欠いている。この手のものは、やはりサターンの方が強いのだろうか。

SS

1	蒼穹紅蓮隊	1万4730本
2	EVE burst error	1万2750本
3	天外魔境 第四の黙示録	1万0050本
4	Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX・翔	9870本
5	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	8800本
5	ダイナマイト刑事	8800本
7	トゥームレイダース	7380本
8	はいぱぁセキュリティーズS	6000本
9	FIGHTERS MEGAMiX	5250本
10	DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵~	4970本

先週からさらに本数を落としたサターンランキング。1万本以上のタイトルがわずか3本と、まさに今が底値という感じだ。トップは初登場『蒼穹紅蓮隊』が奪ったが、発売3週めの『EVE』も粘り腰を見せた。来週は『ぷよぷよSUN』と『花組通信』が登場。巻き返しに期待だ。

N64&SFC

1	マリオカート64	9170本
2	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	8900本
3	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	6090本
4	ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	3830本
5	Parlor! Mini4	3660本
6	す~ぱ~ぷよぷよ通 リミックス	2950本
7	桃太郎電鉄HAPPY	2940本
8	実況Jリーグパーフェクトストライカー	2880本
9	超空間ナイター プロ野球キング	2700本
10	ストリートファイターZERO2	2120本

毎週同じことを書いているような気もするが、今週もやっぱり動きのないこのランキング。TOP10のメンバーは先週とまったく同じである。目立つのは9位から5位にランクアップした『Parlor Mini4』くらいか。今しばらくは、こうした状況が続くことだろう。

順位	前回	タイトル	機種	メーカー/ジャンル/発売日/価格	本数	累計
11	7↓	I.Q~インテリジェントキューブ	PS	SCE/PZL/1月31日発売/4800円	1万1960本	3万2240本
12	14↑	カービィのきらきらきっず	GB	任天堂/PZL/1月25日発売/3000円	1万1410本	5万4710本
13	NEW	ドラゴンナイト4	PS	バンプレスト/SLG/2月7日発売/6800円	1万0760本	1万0760本
14	17↑	天外魔境 第四の黙示録	SS	ハドソン/RPG/1月14日発売/6800円	1万0050本	24万6840本
15	15→	レイジレーサー	PS	ナムコ/RAC/12月3日発売/5800円	9970本	80万4870本
16	6↓	Fighting Illusion K-1 GRANDPRIX・翔	SS	エクシングエンタテイメント/SPT/1月31日発売/5800円	9870本	3万0470本
17	18↑	マリオカート64	N64	任天堂/RAC/12月14日発売/9800円	9170本	75万0430本
18	22↑	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	SFC	任天堂/ACT/11月23日発売/6800円	8900本	64万1850本
19	12↓	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	SS	セガ/RAC/1月24日発売/5800円	8800本	8万7480本
19	16↓	ダイナマイト刑事	SS	セガ/ACT/1月24日発売/5800円	8800本	7万4790本
21	8↓	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	PS	SCE/SLG/1月24日発売/5800円	8740本	9万5760本
22	23↑	ソウルエッジ	PS	ナムコ/格闘/12月20日発売/5800円(限定ボックス9800円)	7820本	39万2990本
23	24↑	BIO HAZARD	PS	カプコン/ADV/3月22日発売/5800円	7460本	106万6610本
24	19↓	トゥームレイダース	SS	ビクターインタラクティブソフトウェア(ビクターソフト)/ACT/1月24日発売/5800円	7380本	4万2640本
25	25→	チョロQ ver.1.02 (PSザ・ベスト)	PS	タカラ/RAC/12月6日発売/2800円	7040本	19万6780本
26	20↓	ワイルドアームズ	PS	SCE/RPG/12月20日発売/5800円	6880本	42万0540本
27	21↓	新スーパーロボット大戦	PS	バンプレスト/SLG/12月27日発売/6800円	6170本	44万1680本
28	26↓	クロックタワー2	PS	ヒューマン/ADV/12月13日発売/5800円	6090本	33万5610本
28	–↑	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス/RPG/12月6日発売/8700円	6090本	107万8870本
30	NEW	はいぱぁセキュリティーズS	SS	ビクターインタラクティブソフトウェア(パックインソフト)/SLG/2月7日発売/6800円	6000本	6000本

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。 ★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブン-イレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

READERS REQUEST 20

買いたいソフトTOP20　2/7発売号アンケート集計



1　サガ フロンティア

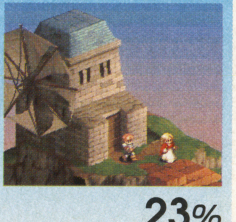
PS　スクウェア／RPG／7月発売予定／価格未定

たくさんの占い師が住んでいるというリージョン「ドゥヴァン」。ここでは、術を身につけるために必要な「資質」についての有力な情報が得られるはず。

1➡　**25%**

2　ファイナルファンタジータクティクス

PS　スクウェア／SLG／5月下旬発売予定／価格未定



『タクティクス』での戦闘は、3D空間で行われることに加えて、時間の要素が大きく関係していることから「4Dバトル」と呼ばれている。特にチャージタイムと呼ばれる、魔法をかけるときに時間がかかるシステムは、ゲームをより戦略的にしているのだ。

2➡　**23%**

3　ドラゴンクエストⅦ（仮称）

PS　エニックス／RPG／発売日未定／価格未定



※この写真はSFC版『ドラゴンクエストⅢ』

RPGというジャンルが生まれて以来、常にそのトップの座を守り続けてきた『ドラクエ』シリーズ。人気の一つには、第1作目で確立されてからずっと不変のゲームシステムがある。舞台をプレイステーションに移した時、果たして変化は訪れるのだろうか。

3➡　**19%**

4　ファイナルファンタジーⅣ

PS　スクウェア／RPG／3月21日発売予定／4800円



リディアが戦闘中に呼び出せる召喚獣のひとり「オーディン」は、巨大な馬スレイプニルにまたがって登場する。彼の持つ斬鉄剣に斬られた敵は、どんなにHPが残っていようとも、すべて即死してしまう。文字どおり「必殺技」の使い手なのだ。

5⬆　**14%**

5　新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク

PS　バンプレスト／ETC／3月発売予定／2800円



フリーバトルモードやカラオケも魅力だけど、それ以外でも、設定資料集モードやおまけマップには期待したい。詳細はまだ不明だけれど、おまけマップでは、本編『新ロボ大戦』の隠れキャラやユニットを使って手軽に戦うこともできるようだ。

4⬇　**11%**

完全に固定した上位陣『ブシドー』じわり上昇

今週はとうとう新規ランクインのソフトがなくなってしまった。とくにトップ5のソフトは3週連続して変わっていない。また、プレイステーションのソフトが大多数を占めており、サターンは『エヴァンゲリオン2nd』『GRANDIA』の2本だけ。現状のサターンの苦戦を物語っている。ハードの売れ行きを引っ張る原動力となるのはやはり大作RPG。『GRANDIA』に続くRPGのビッグタイトルが出現するのを、サターンユーザーの誰もが待ち望んでいることだろう。

一方、発売が迫ってじりじりと支持率を上げているのは、8位につけている『ブシドーブレード』。コンビニ発売で成功を収めた『FFⅦ』に続くスクウェアの新作だ。年末から発売が延期になって一時ランキングを外れたが、多彩な武器や、体力ゲージがない真剣勝負などの斬新なゲームシステムに注目が集まったようだ。またコンビニ専売であることも、今後のコンビニ販売を占う意味で、注目される要因の一つだ。

順位	前回	タイトル	機種	データ	支持率
6	6➡	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	SS	セガ／ADV／3月7日発売予定／6800円	10%
7	7➡	BIO HAZARD 2	PS	カプコン／ADV／今夏発売予定／価格未定	8%
8	9⬆	ブシドーブレード	PS	スクウェア／格闘／3月14日発売予定／5800円	7%
8	11⬆	テイルズ オブ デスティニー	PS	ナムコ／RPG／97年発売予定／価格未定	7%
8	11⬆	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	PS	バンダイビジュアル／STG／2月28日発売予定／6800円	7%
11	9⬇	ダービースタリオン	PS	アスキー／SLG／今春発売予定／価格未定	6%
11	7⬇	ゼルダの伝説64（仮称）	N64	任天堂／RPG／発売日未定／価格未定	6%
11	16⬆	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	PS	コナミ／ETC／3月27日発売予定／2800円	6%
11	16⬆	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	PS	コナミ／ACT／3月20日発売予定／5800円	6%
15	16⬆	実況パワフルプロ野球4	N64	コナミ／SPT／3月14日発売予定／8900円	5%
15	16⬆	ナムコミュージアム VOL.5	PS	ナムコ／ETC／2月28日発売予定／5800円	5%
15	11⬇	GRANDIA	SS	ゲーム アーツ／RPG／発売日未定／価格未定	5%
15	−⬆	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春～	PS	コナミ／ADV／今夏発売予定／価格未定	5%
15	11⬇	MOTHER3（仮称）	N64	任天堂／RPG／発売日未定／価格未定	5%
20	16⬇	SDガンダム G CENTURY	PS	バンダイ／SLG／3月下旬発売予定／6800円	4%

本誌2／7発売号での買いたいソフトTOP20

REAL RANKING

※このデータは、本誌2/7発売号の読者アンケートの「買いたいソフト」の項目を集計し、読者の中で何%の人がそのソフトを買いたいかを1%単位で表わしたものです。購入希望は最大5つまで選んでもらっているので、全体の合計は最大500%になります。

ハード別推定実売台数　2/3〜2/9

順位	ハード名	推定実売台数	前週比	年間累計実売台数
1	プレイステーション	10万1820台	−22.6%	50万8870台
2	ゲームボーイ	2万6750台	+7.5%	14万9900台
3	セガサターン	8570台	−23.8%	8万8350台
4	ニンテンドウ64	6790台	−15.7%	7万3200台
5	スーパーファミコン	3100台	−1.6%	2万3630台
6	PC-FX	250台	−16.7%	1960台
7	その他	70台	+40.0%	510台

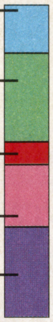
DATA DYNAMITE!

今週は1月のアーケードゲームTOP10を発表。なお、データは1/6〜2/2の4週間分の総計だ。
トップはまたも『バーチャファイター3』。これで本誌創刊以来4ヵ月連続トップである。ただし、シェアは先月の33.1%から大きく下げて17.7%。2位以下にはまだ10%以上の大差をつけているが、昨年からの不敗神話にもややかげりが見えてきた感じだ。また今月から『スカッドレース』がランクイン。まだ稼動店舗は少ないが、それでも8位に食い込んできた。

2/7発売号 アンケート速報
いまや欠かせぬ1ジャンル『美少女』その人気はマニアの域を越えうるか

『ときメモ』『同級生』をピークに、1ジャンルとなった感もある美少女ゲーム。だが、この人気は一般にも浸透しているのだろうか。
さて質問の結果だが、「好き」が51.3%、「好きではない」が48.7%と、ほぼ拮抗した数字。ただ、程度の差こそあれ「購入する」は63.6%にのぼり、けっして マニアだけの市場であるとは言えないようだ。

Q. あなたは、いわゆる美少女ゲームが好きですか？　また、どれくらい購入していますか？



- 好きなので、よく購入している　15.4%
- 好きなので、たまに購入することがある　28.3%
- 好きなのだが、年齢等の問題で購入したことはない　7.6%
- 好きではないが、タイトルによっては購入する　19.9%
- 好きではないので、購入しない　28.8%

店長のホンネ　わんぱくこぞう鹿浜店 渡辺朝仁さん



ヘビーユーザー御用達のお店の店長の悩みとは？

【ソフトの売れ行き】 今週は新作も少なく、たいした動きはありません。予想以上に売れたのは『I.Q』と『ゲームボーイギャラリー』ですね。とくに『I.Q』は初日で完売するほどの勢いでした。いまだに売れている『パラッパ』『バンディクー』とともに、テレビCMの影響力の強さを感じます。それにしても、こうしたライトユーザー向けゲームの入荷数を決めるのは難しいですね。見かけが地味なものでも思わぬ売れかたをしますから。読み違えて一時的に品切れなんてこともありました。

【店長よもやま話】 うちの店は地域密着型というか、常連で来ていただけるお客様が多く、比較的マニアックなソフトがよく売れるんです。お客様の中にはプロのモデラーの方もいて、自作の『ルパン三世』のジオラマをディスプレイ用に持ってきてくれたりもするんですよ。
今後はとくにセガと任天堂に、『パラッパ』のような一般的に幅広く売れるソフトを出してくれるよう、頑張ってほしいと思っています。



⬆これが常連さん製作のルパン三世ジオラマ

アーケードゲームTOP10　1/6〜2/2

1 バーチャファイター3

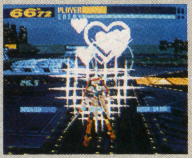


セガ／格闘

シェアを落としたとはいえ、まだまだ人気は衰えず。全国大会の森永エンゼルカップもかなりの盛り上がりを見せたようだ。ただ、気になるサターン版のほうは発表以来音沙汰なし。早く家で遊びたいところだが。

17.7%

2 電脳戦機バーチャロン

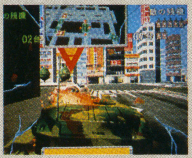


セガ／格闘

先月の3位から1ランクアップ。ただしこちらもシェアは落としており、これまでの安定感もやや失せてきた感じだ。ただし、パソコン版の発売が決定しており、今後さらにユーザーの底辺を広げそうだ。

6.7%

3 東京ウォーズ



ナムコ／STG

こちらも1ランクアップで3位に復帰だ。多人数対戦のできる3D戦車シューティングで、単なる対戦だけでなく2対2等のタッグマッチも可能だ。戦車らしい強烈な振動を味わえる点も人気の秘密だろうか。

4.8%

4 ストリートファイターEX
カプコン／格闘　**4.3%**

4 デッド オア アライブ
テクモ／格闘　**4.3%**

6 アルペンレーサー2
ナムコ／SPT　**4.0%**

7 バーチャコップ2
セガ／STG　**3.0%**

8 スカッドレース
セガ／RAC　**2.8%**

8 子育てクイズ マイエンジェル
ナムコ／ETC　**2.8%**

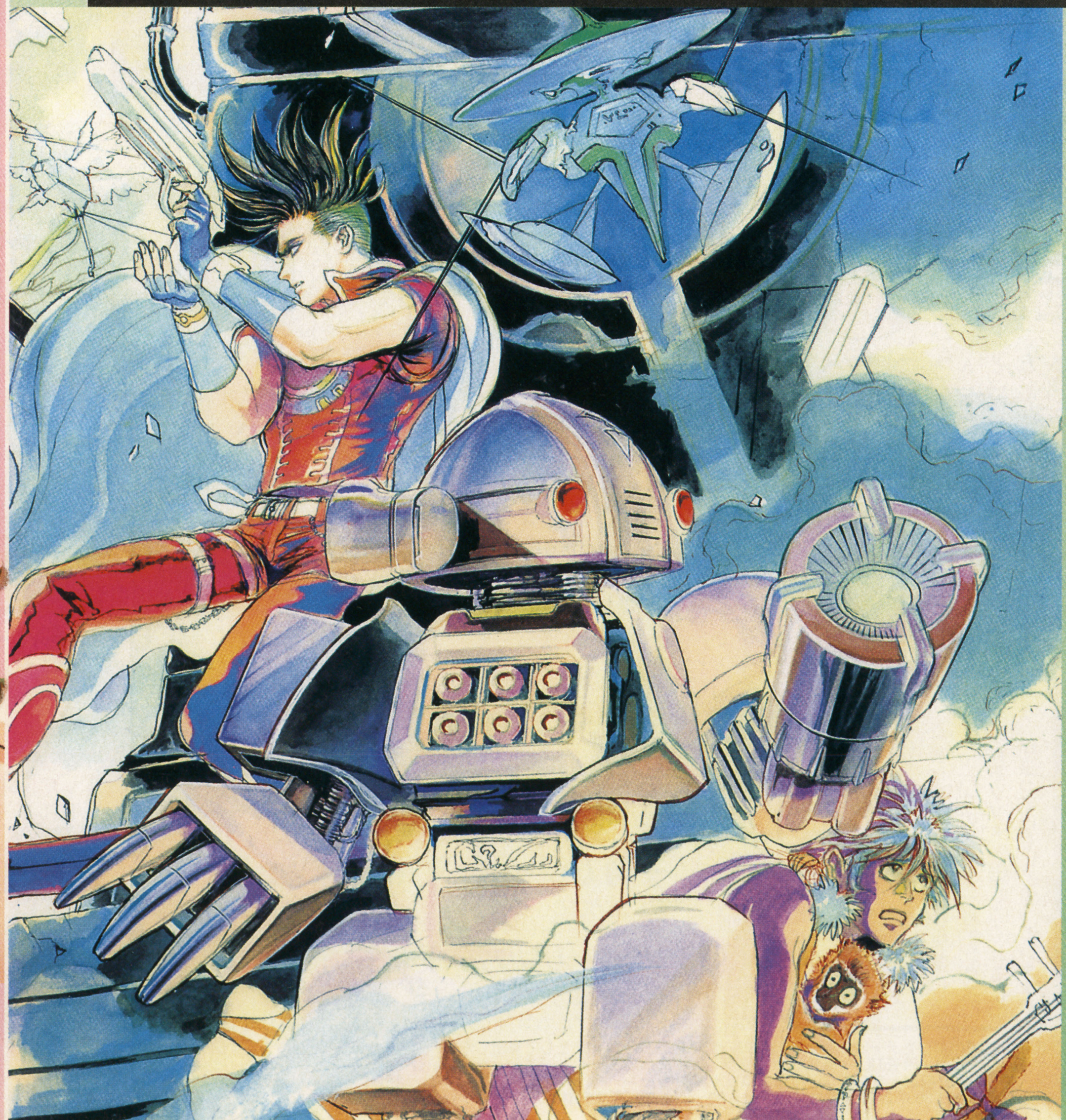
10 セガツーリングカーチャンピオンシップ
セガ／RAC　**2.5%**

※アーケードゲームインカムTOP10は、以下の各店よりご提供頂いたデータを編集部独自の方法で集計し、シェアとして算出したものです。★データ協力：アミューズメントフォーラム モア・池袋GIGO・ゲームワールド・渋谷TILT・新宿スポーツランド中央口店・タイトーステーション渋谷・ハイテクランドセガ秋葉原・ハイテクランドセガ渋谷・プラボ赤坂店・プラボ千日前店・プレイシティキャロット巣鴨店
※わんぱくこぞう鹿浜店：東京都足立区加賀2−26−17／TEL(03)3897-2421／営業時間＝11：00〜22：00（年中無休）

主人公クローズアップ③T260G編

メカT260Gの誕生に秘められた謎を追う！

サガ フロンティア



主人公クローズアップ

第3回

T260G編

毎回、各主人公のストーリーや戦闘の特徴について紹介している、主人公クローズアップ。今回は「メカ」T260Gについての大量情報をお届けする。彼はどこで生まれ、そして何を目的として旅を続けるのか？

●背後に見える謎の女性は？
左はT260G編のイメージイラスト。どこかSFチックで不思議な雰囲気を漂わせている。気になるのは、背後で不敵な笑みを浮かべる女性。何らかのカギを握っているのだろうか？

RPG	サガ フロンティア
	スクウェア
PS	7月発売予定 価格未定
	メモリーカード対応（ブロック数未定）

サガ フロンティア 主人公クローズアップ「T260G編」

記憶回路の奥底へ沈んでしまった「任務」の確認と遂行を目指す旅

メカT260Gのボディは、何らかの理由でバラバラになってしまった。かろうじて残った「コア（メカの中枢部品。コンピュータなど精密機器で構成されていると思われる）」も、リージョン・ボロのスクラップの山に埋もれる結果となった。

リージョン・ボロに暮らす少年によって掘り出されたコアから復活したT260G。しかし、製造時に与えられていたはずの「任務」内容が何なのか、彼には分からなくなってしまっていた…。

自分は何者なのか!?



与えられた使命を果たすため、彼は旅に出る



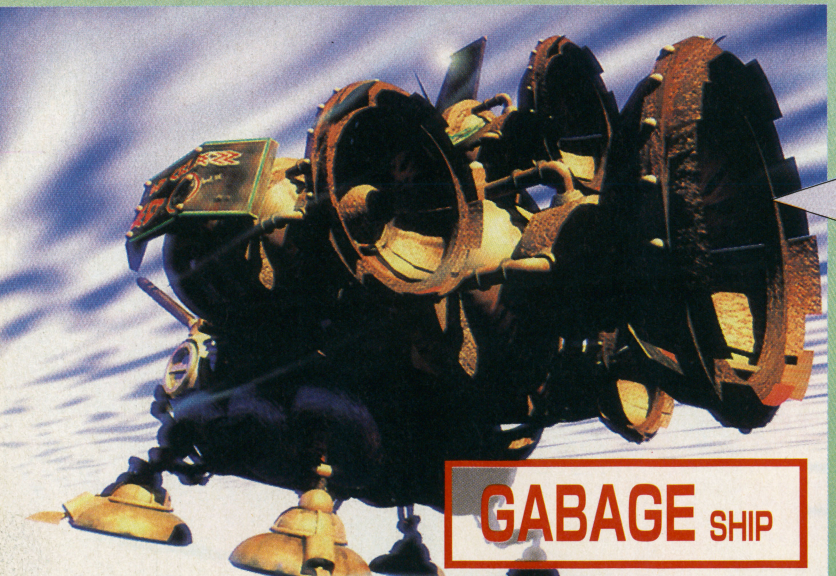
スクラップの寄せ集めで作られたT260G。与えられた任務などの重要な情報が欠落しているのだ





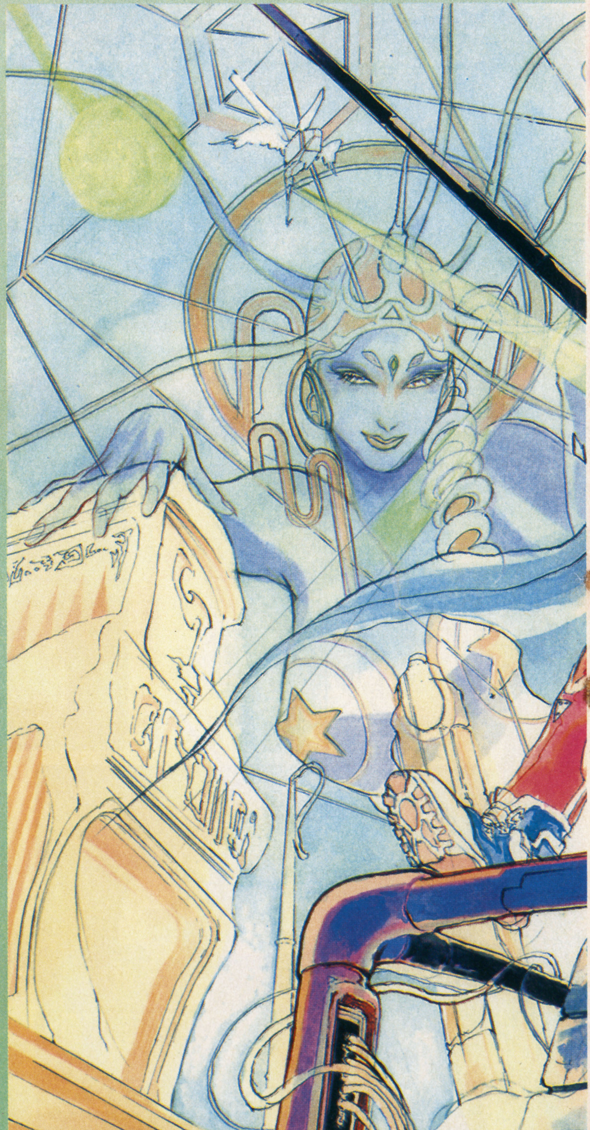
T260Gが発掘された町 ボロのまち

T260Gが拾われたコアを元に復活を遂げる町。リージョンに点在するクレーターの一つに作られている。



スクラップ運搬リージョンシップ ガベージシップ

ボロのリージョンで掘り出される、クズ鉄やパーツなどを、スクラップというリージョンへ運ぶ運搬船。



　イラストレーション／小林智美

※画面写真はすべて開発中のものです

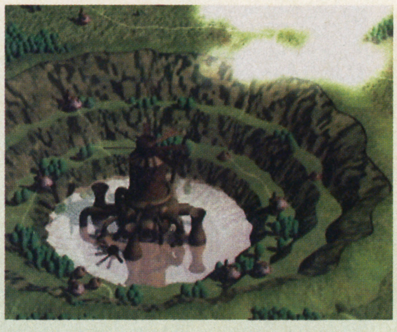
誕生

ガラクタ売買で生きるリージョン「ボロ」に復活をとげるメカT260G

リージョン・ボロには、あちこちに過去の戦争による巨大なクレーターが点在している。このクレーターからは、クズ鉄やパーツをたくさん掘り出すことができ、ボロの人々はそれらを売って生活していた。

T260Gは、そんなガラクタの山の中からコアのみが掘り出され、新たなボディを与えられて蘇った。そして、彼を掘り起こした少年タイムとの交流から、さまざまな体験をしていくのだ。

リージョン・ボロ



➡リージョン・ボロには、このようなクレーターがいくつも口を開けている



⬆ボロに住む少年タイムがT260Gを発見

機械に詳しいタコおじさん



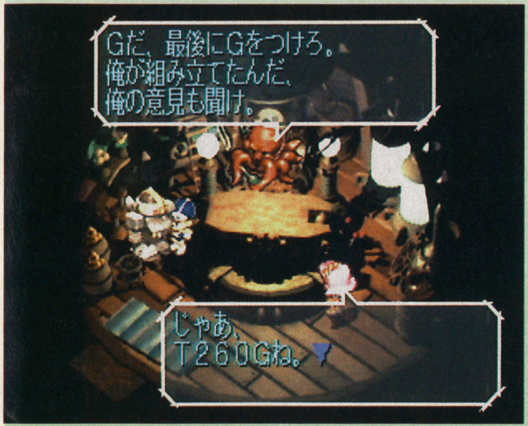


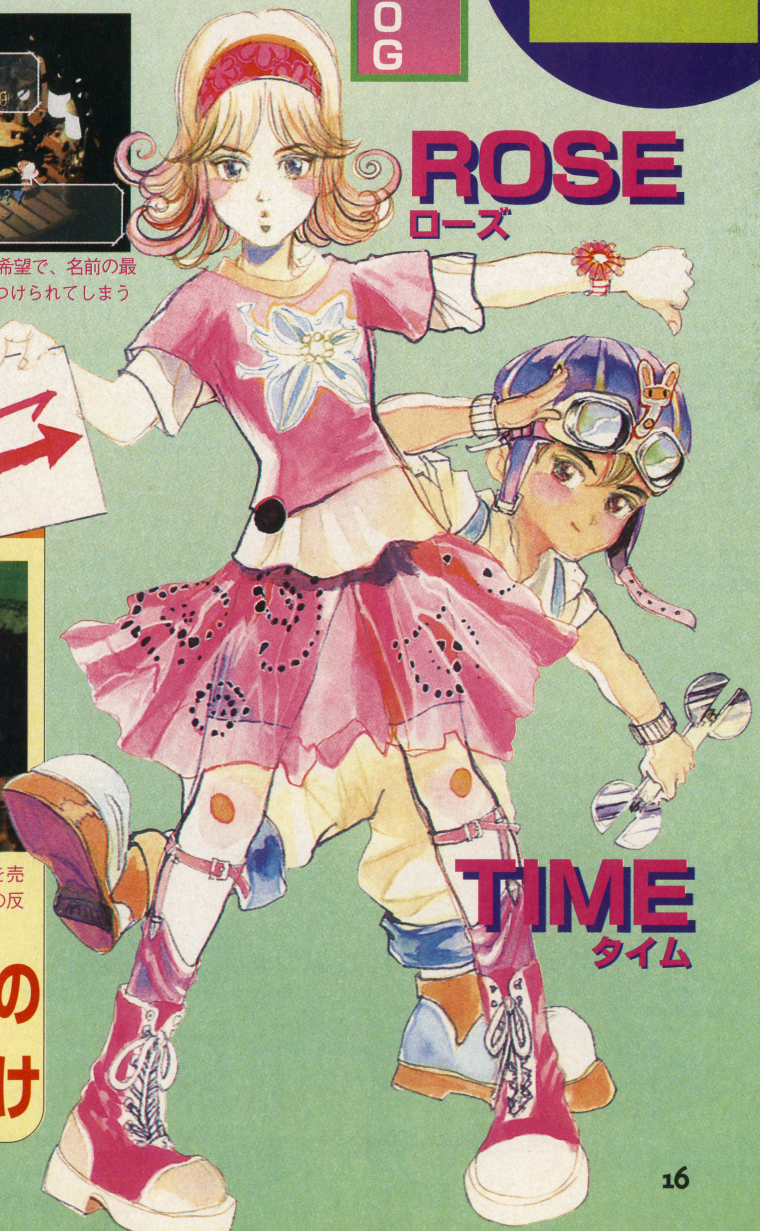
➡タイムが拾ったコアを、ありあわせのパーツと合体

命名：T260G



⬅⬆タコおじさんの希望で、名前の最後には無理矢理Gをつけられてしまう





ボロの元気姉弟ローズ＆タイム

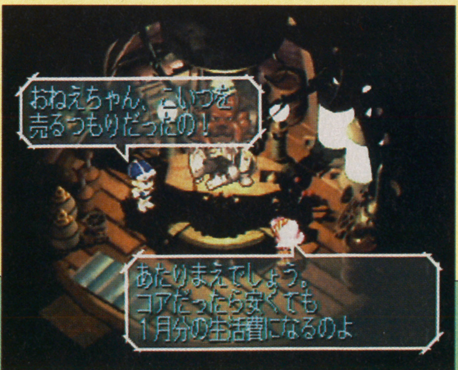
ボロのまちに姉弟2人で暮らすタイムとローズ。子供ながらも、ボロのほかの大人たちと同じように、クレーターから掘り出したパーツなどを売ってたくましく生きている。

ある日タイムが掘り出してきたメカのコアから、T260Gが復活。新たな家族として彼と暮らしていくうちに、いろいろな事件にまきこまれていく。



⬅⬆ローズはT260Gのコアを売ろうと思っていたが、タイムの反対にあってあきらめるようだ

T260Gの復活を手助け



PS詳細続報！ サガ フロンティア 主人公クローズアップ「T260G編」

タイム探検隊結成！ リージョン・ボロをまわる

今までローズと2人きりで暮らしてきたタイムは、新しい友達が増えたことが嬉しくてたまらないようす。T260Gと2人の「タイム探検隊」を結成、リージョンの各地をめぐり歩き、いろいろなことをT260Gに教えていく。

こうして、徐々にリージョン・ボロについての知識をたくわえていくT260G。同時にタイムとの信頼関係も築いていく。

BORO TOWN ボロのまち



タイムたちが暮らす町。クズ鉄を売って生活する人々が集まってできた





すっかり隊長気取りのタイム

CRATER クレーター





T260Gが埋まっていた場所。ここでの会話で、T260Gには重要な任務が課せられていたらしいことが分かる。タイムには難しくてよく分からないが…



AIRPORT シップ発着場



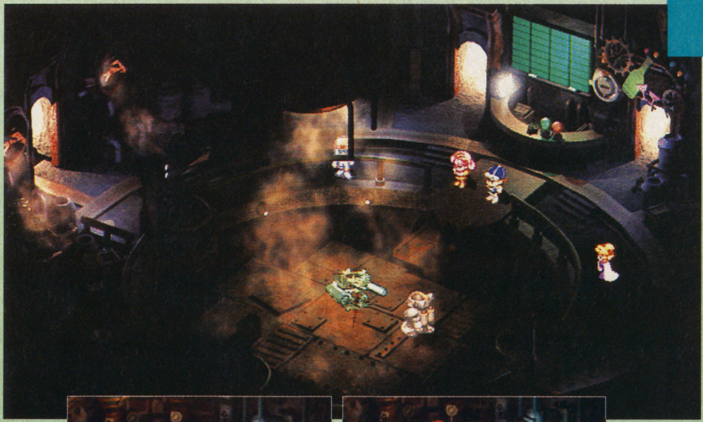
ボロで発掘されたものを、スクラップへ運ぶ運搬船の発着場

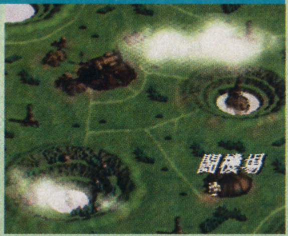


メカどうしの白熱バトル！「闘機」にT260G出場

ボロの人々の娯楽の場 闘機場

クレーターとクズ鉄にかこまれたボロにあって、ひときわ異彩を放っているのがここ、「闘機場」と呼ばれる施設だ。ボロで掘り出されたガラクタで作ったメカどうしをここで闘わせ、それを賭けの対象にするという、ボロの住人の間のささやかな娯楽の場なのだ。もともと戦闘を目的として作られたT260G。彼にももちろん出場資格が与えられるので、ここでお金を稼ぐことができるかも？





T260Gの実力が試されるのか!?

●ギャンブラーゲンさん登場

闘機場には、ほかの主人公のシナリオにも出現している「ゲンさん」が登場。彼が何をしているのかといえば、もちろん闘機。タイムとは、ここでの顔なじみのようで、T260Gにも興味を示す。出場したら賭けてくれるらしいが…。





闘機場の酒場にいるゲンさん。戦闘用だとタイムが語るT260Gにちょっと興味を示す。何かアドバイスもしてくれたりして？





やっぱりギャンブルの場なので、雰囲気は結構ヤバめ。タイムも普段は1人では来られないみたい。でも今はT260Gが一緒だしね

タイム探検隊最大の危機！ タイム隊長救出作戦

ボロの事情を知るうち、「カバレロ」という悪徳クズ鉄商の姿が見え始める。日ごろから好き勝手な振る舞いを見せるカバレロ一味に対し、T260Gとタイムはつねに抵抗していくが、ある日、タイムがカバレロの手下によって誘拐されてしまった。隊長の危機にT260Gが救出に向かう！

タイムの運命は!?





T260G、ローズ、そしてゲンさんの3人で、タイム救出に向かう

町の住人に対するイヤガラセなんてのは、まさに日常茶飯事なのだ

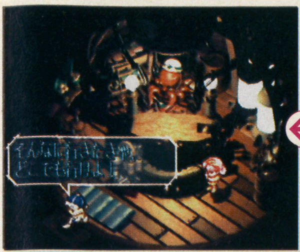
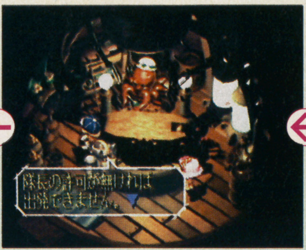


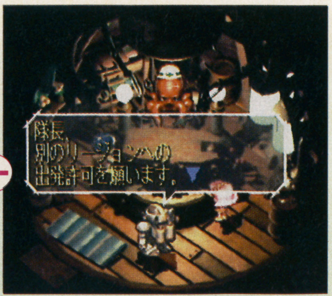
仲間

ボロとタイム隊長との悲しい別れ リージョン・スクラップで新たな出会い

ボロの人たちにもすっかりなじんだT260G。しかし、彼の本当の目的は失われている機能の回復と「任務」遂行だ。そのためには、いつまでもこのボロにいるわけにもいかない。T260Gは、ゲンさんの手引きでガラクタ運搬船ガベージシップに乗り、ボロ、そしてタイムに別れを告げる。

泣くなタイム、男だろ!?

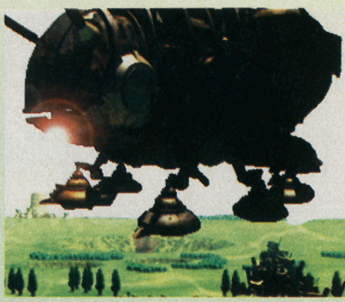


⇧T260Gと分かれたくないタイムだが、ローズたちにさとされて… ⇧メカは与えられた命令に従わなければ…

リージョンシップ GABAGE SHIP ガベージシップ



ボロで発掘されたガラクタを、大量に運搬するために使われるリージョンシップ。スクラップとボロとの間を行き来している。船首下部が開放し、ベルトコンベアで荷物を積み込むようになっている。



⇧スクラップへ向かうガベージシップ



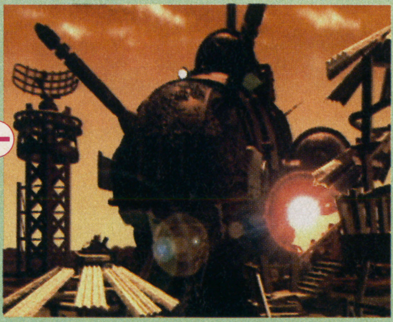


⇧タイムたちにお金の心配をかけないため、ガラクタを装ってガベージシップに乗るT260G。ゲンさんは、その売り上げをちゃっかり手に入れてるようだが…

リージョン・スクラップで出会う3人のキャラクタ

ガベージシップに乗ってたどり着いたリージョン・スクラップ。T260Gは、ここの酒場で3人のキャラと出会うことになる。





⇧⇨夕焼けに暮れていく、スクラップのシップ発着場。ここでどんな出会いが？

お気楽青年 リュートとの出会い



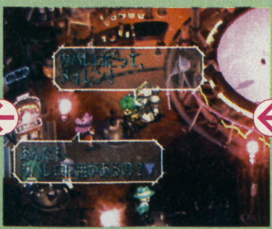


⇨スチャラカ歌うたい青年、リュート。歌ってないで、協力してくんない？

「え～、と、歌は別にイイんですけど…」

指輪を探すクーン、メイレンと出会う






⇦⇧なんと、クーンと指輪研究家のメイレンと遭遇。スクラップでもカバレロの評判は悪いらしく、協力してくれることに

PS詳細続報! サガ フロンティア 主人公クローズアップ「T260G編」

タイム隊長たちのためにカバレロの悪事を暴け!!

ボロの人たちのためにカバレロの本拠地に潜入!?

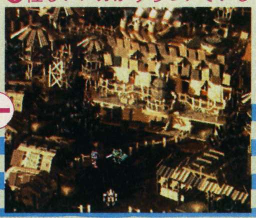
スクラップの中のどこかには、悪徳クズ鉄商カバレロ所有の巨大工場「カバレロファクトリー」がある。ガベージシップもここで作っていると言われているが、実際のところは何を作っているのか不明なのだ。ここでひとつ、カバレロを懲らしめてやりたいが…。



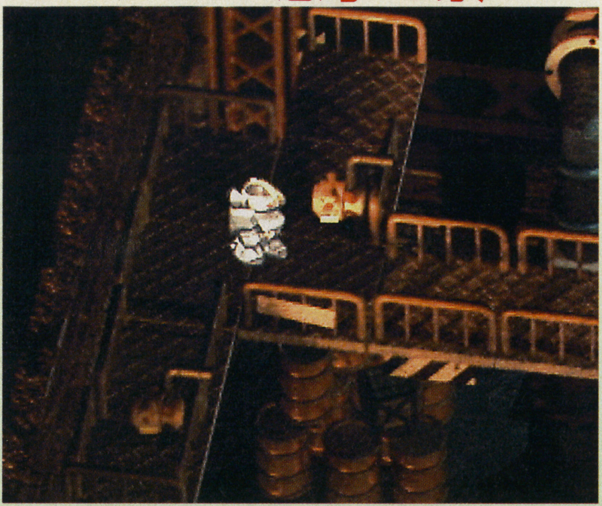
クズ鉄売買の利権を独占しようとしているカバレロの生命線に潜入!?



なかなか警備は厳しいみたい。どうすれば工場の中に入れるんだろうか?


怪しいメカがうろついている

工場の外のようすでは、そうそう簡単に中へは入れてくれそうにない。強行突破か!?


いよいよ怪しい雰囲気の工場内へ。カバレロの秘密をこの手で暴いてやる!

ガベージシップで次なるリージョンへ!?

スクラップへ来てしばらくすると、ガベージシップがボロ以外のリージョンへのドライブを始めるようになる。いよいよ、リージョンシップとしての本領発揮といったところか。

しかし、当然のことながらガベージシップに乗るにはお金が必要。ガラクタを装う手はもう使えないだろうし…。



うーん、行きたいのはヤマヤマなんだけど、先立つものがねぇ…

謎の人物「メカ技術者」レオナルド

いきなり登場したこの男、実はその世界では「天才」と称されるメカ技術者なのだ。どこにいるのか、またどこで出会うのかなど、詳しいことはまったく分かっていないが、T260Gとの最初の出会いでその構造などに興味を持ち、彼の研究を進めていくことになる。

レオナルドの協力なくしてT260G編は…、というくらい本編では重要な存在になるらしいのだが、実際どんな活躍を見せるのかは不明。技術者だけに、ひょっとするとT260Gのパワーアップなどをしてくれるのかも知れない!?

T260Gとどんな関わりが!?


今回1枚だけ公開されたレオナルド関連の写真。ここは彼の研究室なのか?


レオナルド LEONARD

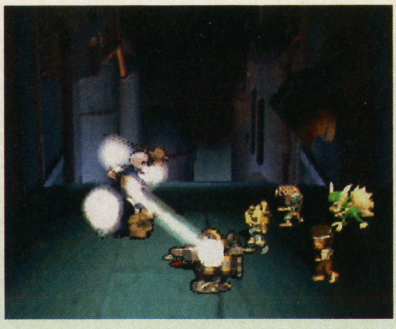
戦闘

あらゆる武器を自在に操る能力
メカだけが使える武器の隠れた力!!

T260G編のストーリーについてひととおり見終わったところで、今度は彼の戦闘用メカとしての性能に迫ってみよう。彼は、メカという性質上、技を覚えるというよりは、数多くの武器を持ち替えて戦うことになるようだ。また、それらの武器には、T260Gという戦闘用メカが使用することによって、通常とは違った使い方ができるものもあるようだ。

今回公開された戦闘に関する写真は、その点数こそ限られてはいるものの、T260Gの戦闘での能力を十分に垣間見ることのできるものが揃っているのだ。

戦闘用メカの記憶がはたらく?



➡いかにも「メカ」が使いそうな武器。発射されたレーザーが敵の体を貫く!

戦闘用メカの本領発揮 火器の扱いはお手のもの

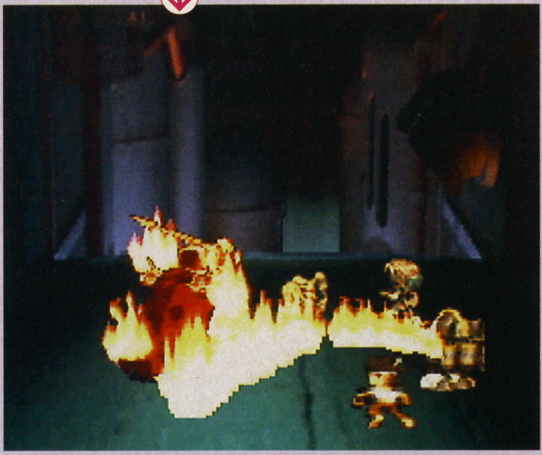
まずは、T260Gが操る一部の武器について見ていこう。一定の範囲を高温の炎でなぎ払う「火炎放射器」、敵めがけて飛んで行き炸裂する「ミサイル弾」、超音波で敵を攻撃する「ソニックブラスター」の3つの武器が今回は明らかになっている。

実戦では、それぞれの特性を理解した上で選択していくのだ。

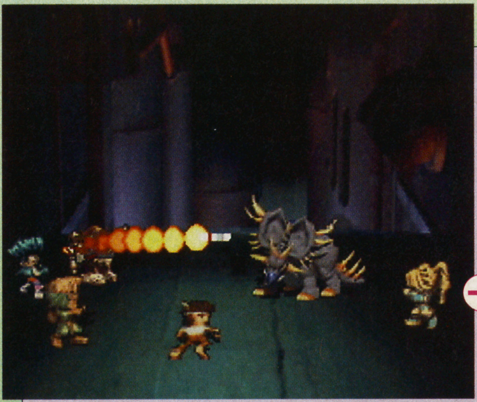
BLAZER 火炎放射器

武器を左右に振ることで、扇型の範囲内にいる敵すべてにダメージを与える。戦闘中の位置取りなどが、大きく関係してきそうだ





MISSILE ミサイル弾



砲弾自体に「推進機構」を備えた炸裂弾。発射すると敵めがけて飛んで行き、着弾と同時に爆発して敵にダメージを与えるわりとシンプルなもの



SONIC BLASTER ソニックブラスター

指向性を持った超音波を発生させ、敵に向けて射撃する。あらゆる敵や障害物を「貫通する」という特性を持っているのが特徴的といえる

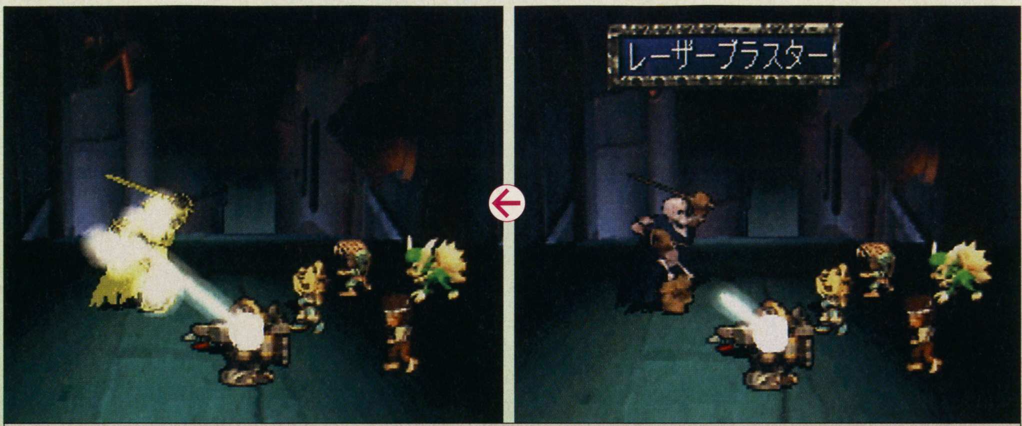






例 ハンドブラスター

粒子加速器を内蔵した銃。電磁加速粒子を発射して、敵を攻撃する。通常攻撃はレーザーブラスター



通常攻撃：LASER BLASTER レーザーブラスター

1つの武器で多くの攻撃を出すことが可能

ここで紹介しているような武器は、人間などほかの種族のキャラでもある程度使いこなすことができる。しかし種族がメカの場合、1つの武器を、まるでいくつかの別の武器を携帯しているかのように使いこなすことができるのだ。そしてそれこそが、T260Gが戦闘用メカたるゆえんなのである。

●武器の出力を調節する？

それでは、実際T260Gはどうやって1つの武器から複数の違った攻撃方法を生み出すのか？実はT260Gは、武器を装着することによって、その武器の出力をコントロールできるのだ。

たとえばハンドブラスターという武器の場合、人間などの種族にはレーザーブラスターしか使えないが、彼の場合下の2つの攻撃も使用可能になるというわけだ。



パラライザー PARALYZER

ハンドブラスターの出力を押さえることによって、使用できるようになる。この攻撃で、敵をマヒさせてしまうことができるのだ。

BLASTER SWORD ブラスターソード

電磁加速粒子を収束させて、剣のような武器として使うことができる。写真では「突き」の要領で攻撃しているが、ほかの使い方も？



続報!!

明らかになったストーリー・モード 陰の者、空蝉の悲しき運命

逃げながら戦う ストーリー・モード その果てに待つ…

鳴鏡館は暗殺集団「陰」でありそれを知る者は、世に出ることを許されない。掟破りには死が待つのみ。ストーリー・モードは、その鳴鏡館に追われる各主人公を描くものになっている。



⇧ストーリー・モードの開幕。衣装も1P「陰」の衣装になっている



格闘アクション	ブシドーブレード
	スクウェア
PS	3月14日発売予定 5800円
	メモリーカード対応(1ブロック)
	同画面対戦可能(2人まで)

より詳細に判明したストーリー・モードやそのマップ、Rボタンでできることや、応用技など、今回は情報盛り沢山。一気にいくぜ!!

PS詳細続報！ ブシドーブレード ストーリー・モードの詳細とその舞

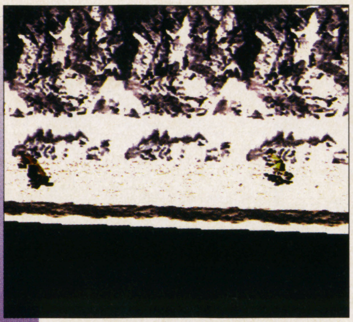
追われる空蝉は何に光明を見いだすか

空蝉が追われるそもそもの理由は妖刀、夕霧にある。何者かに斬られるか、抜けるかを葛藤した末、抜けることを決意し、鳴鏡館に追われる身となったのだ。



空蝉

不惑を過ぎた男を惑わせた、妖刀、夕霧とは？



⇨どこまでも続く大追跡。どちらかの命運が尽き果てるそのときまで



⇧自らを思慕する蛍火が追手となっても、それでもその刃にかけるのか!?



⇨怯える妖刀夕霧とは何なのか？ 行き着く先はどこなのか



⇦全てを決意し、心を決めた空蝉の瞳

かかる追手。空蝉の逃避行を追跡

前述のとおり、基本的なストーリー・モードの展開は、追われる主人公のお話になる。

今回入手したのは第一の追手、辰美との戦いを描いたもの。辰美自身は「陰」には所属してないハズなのに、なぜか刺客として襲ってくる。辰美に何があったのか？ 辰美を選択した場合には誰が襲ってくるのだろうか？

今回追跡した空蝉の移動ルートは八尋の通り→迷ひ橋→矢来堰→迷ひ橋となっている。

誌上公開空蝉逃避行



⇨八尋の通りに現れた2人。戦闘開始

本気でいきます!!

開始時に追手キャラはなにかしらのセリフを喋る





⇧辰美の攻撃を振り切り、フリーランニングで隣接するフィールドに逃走しようとする空蝉



⇧辰美に目つぶしをかける空蝉。攻撃力はないが一瞬怯ませることができる

橋下での乱刃



⇧橋の下での戦い。橋桁の近くは不利

⇩辰美を殺したことに悲しみを感じる



なぜ陰でないお前が…

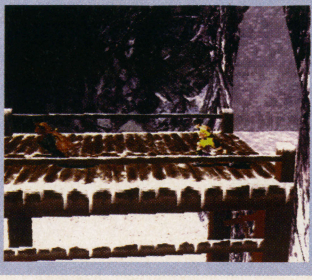


城跡ワールドを舞台にストーリー・モードは展開する

ストーリー・モードの舞台となるのは、別名「陰陽の迷ひ城」とも呼ばれる城跡ワールド。いくつのフィールドに分かれているのかは不明だが、各フィールドは繋がっており、この城跡のフィールドを逃げ回ることもできる。降雪のため一面銀世界となっている。

●迷ひ橋

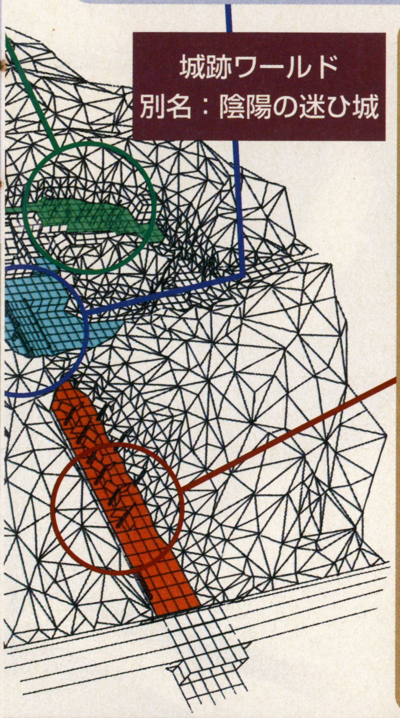
小川の上にかかった橋とその石垣が基本的な舞台。実は橋の下に降りることができ、小川での戦いもできる。ここは八尋の通りや矢来壕に繋がっている。

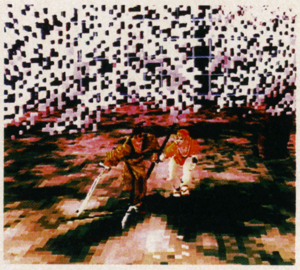


⇩橋の上の情景。上を走ると木を踏む音が、カラカラと鳴るのだ



⇨橋の下での戦い。橋桁は斬れない



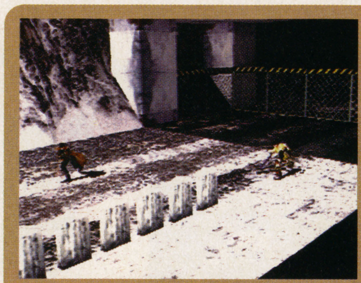


⇧まるで常春のような桜馬場。このフィールドはどこにあるのだろうか

●八尋の通り

ストーリー・モードのスタート地点。どのキャラも、ここからのスタートとなるらしい。

対戦用として使う場合と違い、北側に延びるトンネルが閉まっていない。また、雪が積もっており渋さが演出されている。



⇧全てのキャラのストーリはここから始まる。凍てつく寒さが戦いの厳しさを物語る

■ロードはこう行われる

ストーリー・モードでは城跡内の各フィールド間を自由に行き来できる。移動方法はそのフィールドの端で行きたいフィールドに方向キーを傾けるだけ。すると情報がロードされ、次のフィールドに行く事ができる。



⇨対戦モードでは他フィールドに行けないようにトンネルが閉められている



⇨わりとスムーズにロードが行われる

Rボタンをキッチリ使いこなすことが勝利へとつながる

基本的にR1ボタンは重心を上に、R2ボタンは下に動かすように作用する。補助的なものではあるが、そのぶん上級クラスの戦いでは必須のテクニックとなる。

しゃがみステップ →+R2

一瞬腰を落としながら、前に進むというもの。結構動きが速いので、相手の一瞬の隙をついて、懐に入り込むといった利用法もあるが、前に進む瞬間に隙が生じるのでそれなりの危険性もある。



⇧相手が刀を振る瞬間に→+R2で重心を落として…



⇨見事相手の懐に入り込む事に成功

ジャンプ →+R2R1

重心について言えば一度腰を落としてから重心を上に上げて飛ぶといった原理になっている。モーションが大きく隙もでかいので多用するのは危険だろう。



⇧相手を飛び越すこともでき、2mくらいの段差なら飛び乗ることもできる

サブウェポン →+R2○

各キャラ固有の補助武器を投げる。しゃがんだ状態から○を押す感覚でやると比較的出しやすい。

立てない状態になると、→+○だけでも出せるようになる。



⇧モーションが大きいので、間合いが離れてないと無謀な攻撃に

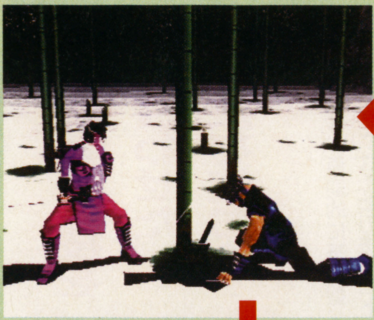


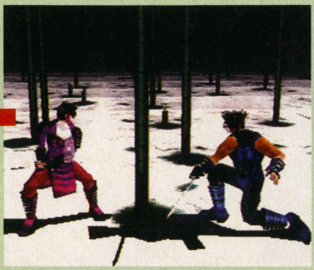
⇩立てない状態は既に重心が下にあるので→+○だけでも投げられる

※コマンドはすべてキャラが右向きの場合のものです。

PS詳細続報！ ブシドーブレード ストーリー・モードの詳細とその舞台

竹が切れた!!





⇧風門の下段攻撃。その一撃が竹をかすめた瞬間、切れ目が入った!!



⇨ザザザと音を立てて倒れる竹。驚いた御門は間合いを開けようとする



⇨風門を斬ろうと放った蛍火の一撃が竹を切ってしまった

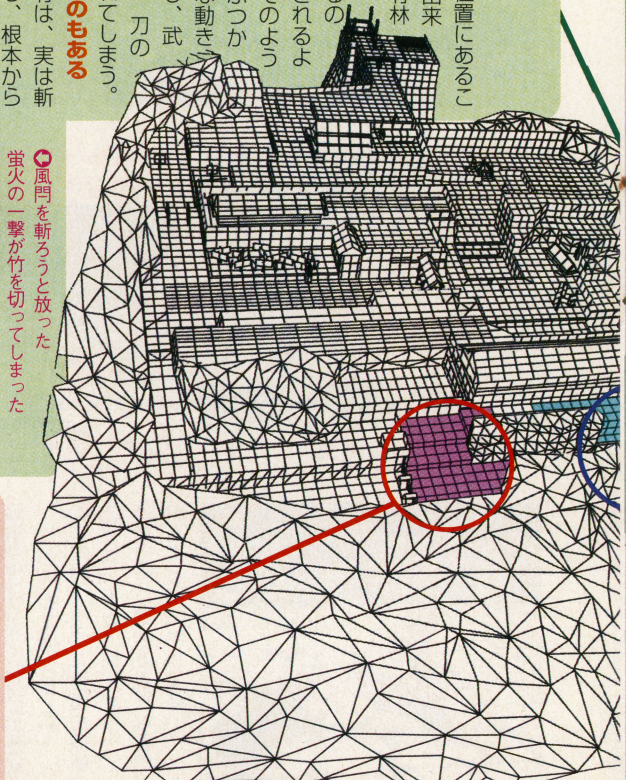
●翠の廻廊

ちょっと奥まった位置にあるこの翠の廻廊。名前の由来はどうやら、ここの竹林にあるようだ。

竹が沢山生えているので、一見動きが制限されるように思えるのだが、そのようなことはなく、竹にぶつかって引っかかるような動きにはならない。ただし、武器を振り回した場合、刀の無いものは竹に弾かれてしまう。

■障害物には切れるものもある

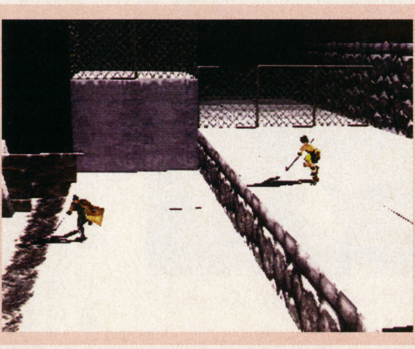
ここに生えている竹は、実は斬る事ができる。ただし、根本からしか斬ることはできないようで、基本的に下段攻撃以外は当たらないものと思われる。これから考えると他にも斬れる障害物があるかも？　何が斬れるのだろう。



●矢来堰

迷ひ橋からのみ来ることができる矢来堰。堰という名前がついているだけあって、川の水を貯めるための堰となっているようだ。

少し段差があるだけであまり特徴もなく、現状ではこれといった仕掛けも無く辺鄙なところで、行き止まりのようなイメージ。北側から来て、南側に抜けると、迷ひ橋の橋の下へ行くことができる。



⇨写真の左中央端に見える板のようなものが水を止める堰のようだ

目つぶし　→＋R2R2

地面に土や雪など、なにか掬うことができるものがある場合にだけ使える技。この技自体に攻撃力はなく、一瞬相手を怯ませることしかできない。立てない状態では→＋R2で出せる。

しゃがみ状態から



⇧→＋R2で重心を落とし、素早くR2を押す



⇨すると地面から土を投げかける

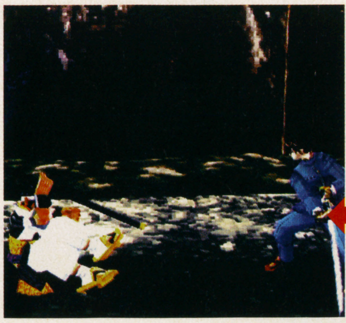
攻撃回避　武器が当たった瞬間にR2

敵の武器が、こちらの武器に当たった瞬間等にR2を押すと、後ろに転がる。これは敵の攻撃による防御崩れを防ぎ、その後に展開されるであろうラッシュを避けるために使うものと思われる。

武器が当たった瞬間

敵の武器が当たった瞬間にR2を押そう





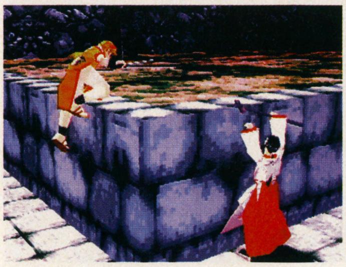
⇨すると、後ろに転がってゆくぞ

段差を登る　登りたい方向キー＋R1

登りたい方向へ方向キーを入れてR1を押すと、段差を登ることができる。走りながら段差を登ることもでき、またキャラクタによって登る速度は異なる。

登っている最中と登り切った瞬間は隙だらけなので、敵眼前での登り降りは死を意味する。

⇩段差の方向に向かってR1を押すと登ることができる。登っている最中は隙だらけ





⇨登り切った瞬間を狙われて一閃

基本型、基本技を組み合わせた応用技を使おう

応用技とは、原則的に基本型、基本技を連携させた斬刀法のコトをいう。いわゆる連続技。ただし、すべての基本技が応用技として使えるわけではない。なお、各キャラクタはすべての武器において、基本型、基本技とこの応用技までは原則的に会得している。ここでは、その応用技を各武器ごとに1つずつ紹介していくぞ！



⇧応用技に組み込めない基本技を連続で出しても…



⇨技と技がスムーズにつながらない

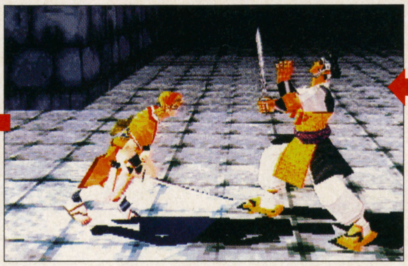
打刀：河蝉一閃

下段から×○

もっとも基本的な武器であり、重からず、軽からずと使い勝手のよい「武士の魂」的な日本刀。この打刀の応用技の『河蝉一閃』は、下段の構えから斬り上げ、そこから返す刀で渾身の突きに連携させる技で、二段目の突きは非常にリーチが長いぞ。



タイミングとしては
技の入力のコツは間を開けずに素早く×、○と押す。



⇩斬り上げの動作から突きへ。一撃目が空振りするとココで反撃されやすいので注意！



⇧この突きが決まれば大打撃。または即死

セイヨーブレイド：鹿威面

下段から×△、△

やや軽めな武器で振りが速い。この技も切り上げから面、面と素早く連携させている。



⇧低い姿勢から繰り出す、生死を賭けたこの一打！



⇩ズバッ、と見事にヒット！ そして、間髪いれずに



⇧頭部を狙って、お面！



⇩も一度面！ と、上段を攻める

セイヨーツルギ：垂直仁侠斬り

下段から△△

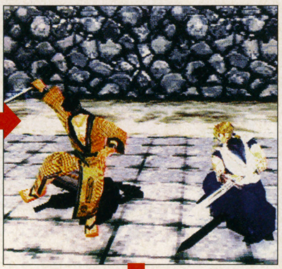
片手持ちの西洋剣（サーベル）の応用技の一つ、『垂直仁侠斬り』。これは、下段の構えから上、上と連続で斬り降ろす豪快な技で、流れるようにスキが少ない。



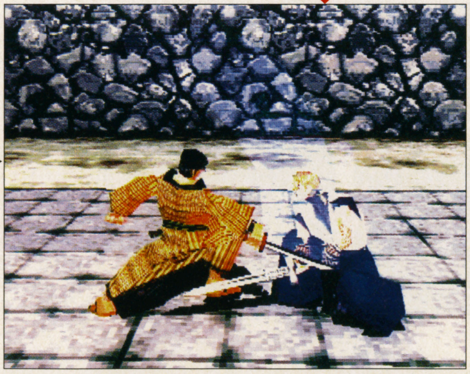
⇧気合いと共に振りかぶり



⇧上攻撃の斬撃を繰り出して、相手にザックリと斬りつける



⇩そこから、クルっと身をひるがえし、次の攻撃に移る



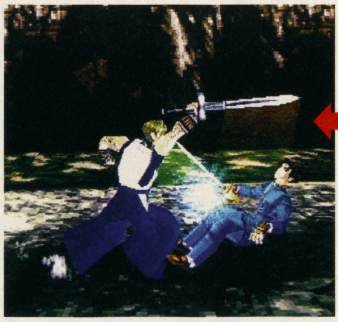
使いどころは…
やや大振りの連携だが、技と技の繋ぎのスピードはそこそこ速いので一振り目を囮に使うとよい。

キシドーソード：膝砕き顎砕き

上段から××

両刃で重々しい異国剣。斬るというよりも叩き潰す系の剣らしくこの応用技も技名が示すように膝から顎へ渾身の打撃を繰り出す。





⇧⇦下段の構えからさらに下攻撃を連続でつなぐ応用技

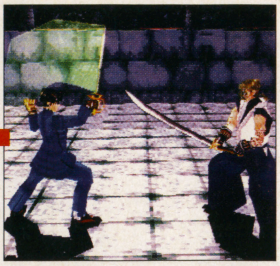
※コマンドはすべてキャラが右向きの場合のものです

PS詳細続報！ ブシドーブレード ストーリーモードの詳細とその舞台

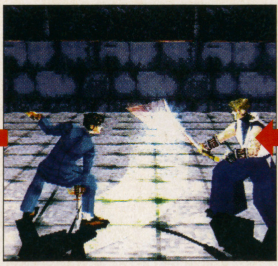
レイピア：縦払い中心突き

上段から△○

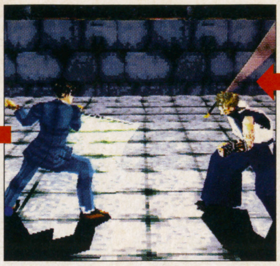
主に突きが主体の武器。この応用技は払いから鋭い突きに素早く連携させる技となっている。



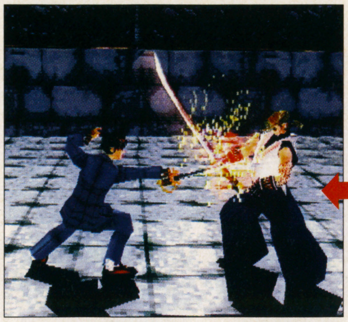
↑上段の構えからスッ、と剣先を掲げて振り降ろし



↑相手の武器を弾いてスキを作る。(攻撃判定もモチロンある)



←↓無防備になった相手に鋭い突きで無情の追撃をかける

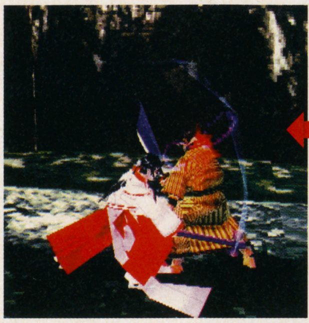


かなづち：足砕き縦殴り

下段から×△

まさに叩き割る為の武器。重めでリーチが短いのが欠点。武器の特性を活かしガンガンぶっ叩く鈍器ならではの応用技が多い。





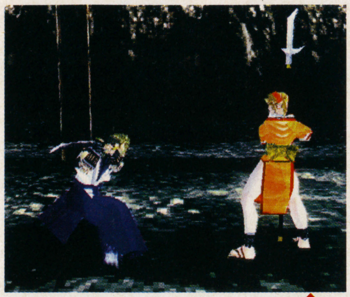
←↑まずスネの辺りにゴツン。怯んだところに後頭部にも

野太刀：膝砕き片手叩き付け

上段から×△

長い刀身をもつ豪剣。攻撃へ移る動作は大きいが一撃無双の破壊力はそれを補ってあまりある。応用技にも特徴がよく出ている。

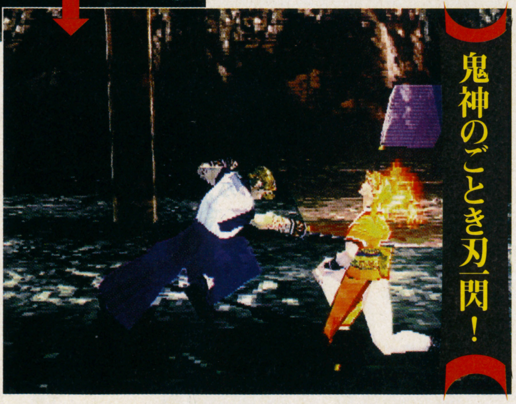
↓野太刀特有のシブイ上段の構えから





↓→下を強襲！　そこから姿勢、刃ともにひるがえし





→上段から一閃。その一撃には死臭さえ漂っていた…

薙刀：紅紫電

下段から×○

リーチの長い武器で、正眼に構えただけで懐に入られ難いという利点を持つ。斬り払いから突きへの連携が多く、これは下から中攻撃への連携技となっている。



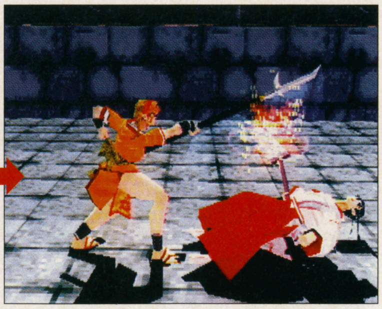
↑上段に構えた相手のスキだらけの足元を狙って

↓スッと、なぎ払う。ちょっとモーションが大きすぎる?



→切っ先を中段に合わせて





↑そのまま突きに変化させ、一撃！

生死をわける一瞬 ダウン後の攻防

足に深く攻撃を受けると、立ち上がれない状態になる。この状態でR2を押すと、自ら仰向けに倒れる事ができる。その状態から→○で起きあがり攻撃ができ（これは倒れた状態から後転し、起き上がりざまに素早い攻撃ができるというもの）、また△で頭上への斬り、○で腹上への斬り、×で一瞬立ち上がっての、足下への斬りとなる。結構逆転率が高い。



↑倒れた状態で△を押すと頭の上へのなぎ払い。結構攻撃範囲が広い



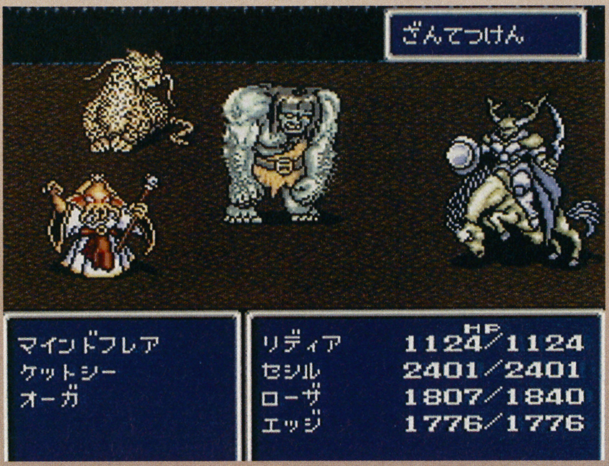
↑同様に○を押すと腹の上空への斬り

↓×で立ち上がって足下への斬り



発売日決定！コンビニ専用で4800円

プレイステーション（PS）版の『ファイナルファンタジーⅣ』の発売日が決定した。1ヵ月後の3月21日にコンビニ専用、価格4800円で発売される。
スーパーファミコン（SFC）版の『FFⅣ』が発売されたのは、1991年7月のこと。それから約6年の歳月を経て、PS上に復活するわけだが、オープニングとエンディングにCGムービーを付け加える程度で、ほかには一切手を加えていない。まさしく完全移植の形で復活するわけだ。



⬆幻獣オーディンの斬鉄剣が炸裂する。『Ⅳ』の名場面の1つ

RPG	ファイナルファンタジーⅣ
	スクウェア
PS	3月21日発売予定 4800円 メモリカード対応（2ブロック） 2人同時プレイ可能

プレイステーション版『ファイナルファンタジーⅣ』の発売は1ヵ月後に決定。しかし、なぜリメイクなしの完全移植なのか？　気になる部分を直撃インタビューで聞いてきた。



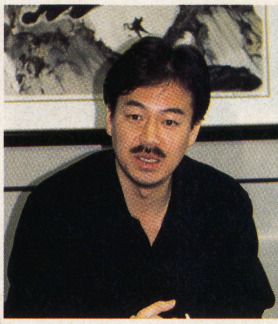
ファイナルファンタジーⅣ
FINAL FANTASY IV™

完全移植の真相は？
気になる部分を直撃インタビュー

 イラストレーション／天野喜孝 ※画面はすべて開発中のものです

坂口氏に聞く『Ⅳ』の移植と今後の可能性

PS版『FFⅣ』は完全移植の形で登場する。その経緯と、別のタイトルの移植の可能性などを株式会社スクウェアの代表取締役副社長坂口博信氏にうかがった。



株式会社スクウェア
代表取締役副社長
坂口博信氏

なぜ『Ⅳ』なのか？

――『FFⅣ』の移植というお話はいつ頃からあったのですか。

坂口　1年ぐらい前ですかね。

――当初から完全移植で、リメイクはなしという形の方向で。

坂口　はい。一切いじらずに。

――『Ⅰ』や『Ⅲ』ではなく、なぜ『Ⅳ』なのですか。

坂口　『Ⅰ』や『Ⅲ』を移植するとしたら、リメイクの必要性があると思うんですよ。やっぱりマシンがファミコンだったから。でも『Ⅳ』はまだ耐えうるグラフィックだと思うんですよ。色数的にもデザイン的にも。だから、そのまま移植するのに限界線のところが『Ⅳ』からかなという気がする。でも『Ⅰ』をほんとに完全リニューアルして、『Ⅶ』よりすごい映像で作りたいという話はよく出るんですけどね。特に古くからやっているスタッフから「やりたい」という声はよく挙がりますよ。でも予定はないです（笑）。

――話としてやってみたい。

坂口　やっぱり1作目だからストーリーもオーソドックスで、映像もファミコンの初期だったからそうでもないんですけど。でも原点になるようなものは全部、たとえば飛空艇とかチョコボも入っているじゃないですか。それはもう1回見てみたいなという気はありますけどね。もう家にファミコンないから見れないし（笑）。

――なるほど。

坂口　『Ⅰ』と同じように『Ⅳ』もマシンが切り換わったことで結構再出発みたいなところがある。『Ⅲ』がラストダンジョンが長いとか、難易度が高過ぎるといってさんざんたたかれたんですよね。こんなのエンディングまで行けないと言われて。でも、僕は今でも『Ⅲ』が一番好きなんですけど。そういういろんな批判があって、『Ⅳ』でちょっと志向が変わっているんですよね。キャラ寄りのストーリーの1作目であるし。それまで、あそこまでキャラを立てたストーリーというのはなかった。キャラを立てる意味で、『Ⅲ』ではジョブだったものを『Ⅳ』では各キャラの職業にしたんですよ。

あとアクティブタイムバトルも『Ⅳ』からだし、キャラにおじぎさせたり、右手挙げたり、左手挙げたりというお芝居をさせたのも『Ⅳ』から。『Ⅲ』でも多少あったんだけど、『Ⅳ』になってそこが一番変化があったところかな。

『Ⅶ』でも、結局あの路線を受け継いでいるわけですね。あのときお芝居をさせたから、ストーリーに幅ができた。そして、もっとキャラに芝居をさせたいというので『Ⅴ』『Ⅵ』と来て、今度はポリゴンになった。ポリゴンだとモーションを付けるような発想ですから、どういう芝居でもさせられる。『Ⅶ』の原点は『Ⅳ』ですよね。会話をするだけで、『Ⅲ』までのキャラは記号的な存在でしたからね。『Ⅰ』がもちろん出発点ですけど、『Ⅳ』も方向性が定まったという意味で記念碑的ですかね。ですから、逆に「何で『Ⅴ』じゃないの？」と言われたら、いやそれはやはり『Ⅳ』からだろうということになりますよね。

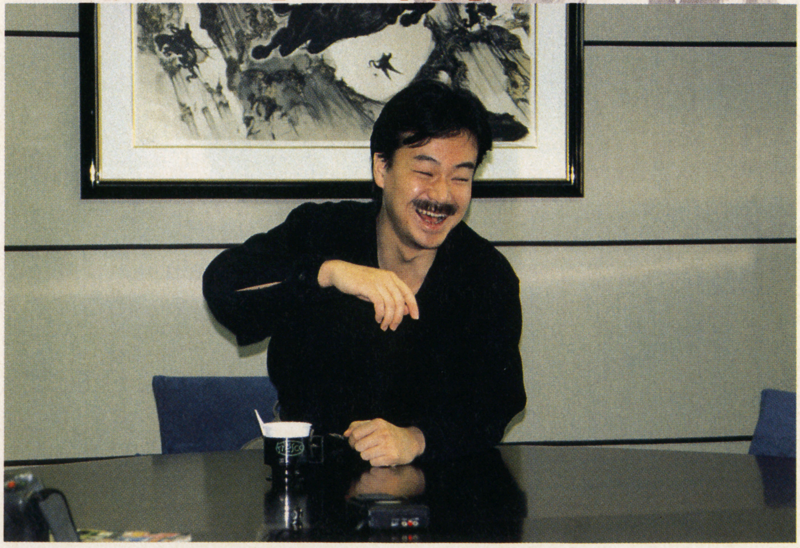
――『Ⅳ』を出すにあたって、購入層は意識されましたか。

坂口　購入層を意識するということはないんですよ。『Ⅶ』でもない。唯一するとしたら漢字を使うときに、あまり難しい漢字はやめようというぐらいの話だけ。

もしかしたら『Ⅶ』をやって、6年ぐらい前に出た4作目に興味を持つ人もいるだろうし、単純になつかしさで買う人もいるかもしれない。だから、そういう意味でマーケティング的に言うと、どれぐらい売れるのかというのは非常に不透明な作品なんですよ。

ただPSできっちり完全移植で動くわけですから、それができるのならば、やっぱり現行機で動く姿を見てみたいなあという。そういうところが結構スタートの部分なんで、あまり勝負ありきじゃないんですよ。たぶん勝負ありきだとリメイクします（笑）。というよりも、逆にリメイクするスタッフがいたら『Ⅷ』を作る（笑）。そういう発想なんです。

『Ⅲ』ではさんざんたたかれたけど でも僕は『Ⅲ』が一番好きなんですよ



ソフトとハード

――本誌の読者の中にはPS以外のユーザーもいるんですが、ズバリほかのハードへの移植の可能性はないのでしょうか。

坂口　僕らは、ソフトハウスとしていい作品を出すという意味で強いソフトハウスにはなりたいし、それがゆえにハードに与える影響はあるんでしょうね。逆にそれぐらいのものは作れなきゃいけないと思うんですけど、だからといって、逆にソフトが支配する時代だとは決して思ってない。

前から言っていることですが、移植するチームというのはあまり作りたくない。やっぱりある程度絞ってやりたいんですよ。じゃないとツールとかプログラミングのノウハウとかが分散しちゃって、PSの能力を120％使い切ったソフトを作ろうということはできなくなるわけですよ。ということは1個1個の品質が悪くなるし、ちょっとコンセプトの違うマシンにそれぞれ動くようなソフトというのは、やっぱりそれぞれの8割方の力までしか使えないはずなんですよ。そういうコンセプトはスクウェアは持ってない。やっぱり身近にPS関係が多い分、外注であれ、内部であれ、PSという話になりますよね。

無理した開発というのはしたくない。あくまでいいものを作るにはどうするんだ、ということで突き詰めていく姿にしておきたい。

リメイクするなら『Ⅷ』つくります

『FF』のネームバリューと坂口氏にとっての『FF』

—スクウェアという会社で見れば、多数のソフトがあるわけなんですけれども、坂口さんとしては『ファイナルファンタジー』の位置づけというのは、ご自身の中ではどういう位置にありますか。

坂口 基本的に『FF』を1年ないし2年周期ぐらいで、ここ10年ぐらいやってきているんで、長い時間軸での生活のリズムにはなっちゃっていますよね。だから、実際には「ある統一感」はあるんですけど、自分自身の中では別に統一感なんていうのは何もない。いったん全部終わって、その次に何かをやるときのものが、次の『FF』みたいな。でも、ここまでつき合っちゃうと、そこで『FF』という名前を外す必要もない。逆に、あまりこだわりもないですけどね。『FF』をやめちゃって、次のタイトルでもいいかぐらいもたまには思いますけど（笑）。

ただ、ある周期ごとに、その都度その都度考えたことの結果を出すときの、シリーズ名として『ファイナルファンタジー』があったほうがいいんじゃないかと。やっぱりアミューズメントとして、エンターテイメントとして世の中に出ていって、楽しんでもらってなんぼなんで、そういったときにわかりやすいですからね。

—『ファイナルファンタジー』シリーズは毎回違いますよね。実は共通点というのがあまりないように思うんですが。

坂口 基本的には必要ないと思っていますよね。ただ、あえて変えなくてもいい部分、魔法の名前やチョコボとかは、やっぱりここまで定番化したら出てもらったほうがうれしいんじゃないかと思いますけど。それ以外は、別にあまり気にはしないですね。

—その都度、新しく表現したいことを表現すると。

坂口 そうですね。どうしてもストーリーベースですからね。ストーリーが毎回つながりがないとなった瞬間、世界観だって毎回違うし、そうなると、作るときに非常に自由な気持ちになれますよね。だから、そんなにみんな引きずらないと思うんですけど。『FF』だから、こうあるべきだという、世界観的なものに引きずられないです。クオリティは引きずられますけどね。ここまで来た以上、いわゆる永久のクオリティでなければ、それは見向きもされないよと



いうのがありますから。

—今回の『Ⅳ』の移植は、PSで『FF』に入ってきた人たちへのサービス的なイメージが強いのですが。

坂口 サービスとまでは。そう言っちゃうとじゃあタダにしてみたいな話に（笑）。サービスというか、『Ⅳ』の画面を見直したときは、やっぱり古いし、貧弱だなあと思うんです。ただ、遊んでみたら自分で言うのも変なんですけど、結構よくできているなと思って。

王様のところに行って、そこでカインが出てきて、そしてカインと2人で旅立って…。あそこでオープニングが入ってことを忘れていて、ダーン、ダダダダーンと音楽が鳴ってオープニングになったときは、おお、よくできているよって（笑）。だったら、それはソフトとして価値がありますから、移植して出すことに意味があるのかなと思ったんです。

あとローザがセシルの寝室に来るところなんかは、細かいイベントの動作とか忘れているわけですよ。本来、自分たちでつくったわけだし、何回も見ているシーンだから覚えているはずなんだけど、忘れているとやっぱりドキドキしますよね。あれ？ 起き上がらないの、おまえ、みたいな。そのまじゃローザがベッドに来ちゃうよって（笑）。

問題の（？）オープニングシーン



落ち込んだセシルをローザが励ますシーン。実際ローザはベッドのすぐ横まで近づいてくる

スクウェア・クラシック

—『Ⅴ』『Ⅵ』の移植の可能性はどうでしょう。

坂口 『Ⅴ』『Ⅵ』もできればやりたいですね。ただ、やるとしたら、ほんとに完全移植の形で。何か、手元にCDの形で置いておきたいという、ちょっとコレクター意識だけなんですけどね。でも、そういう人もいると思いますから、製作者以外にも。

—昔のものはそのときに完成したもので、ということですか。

坂口 そうですね。特にいじりたくはないですね。あまり良くない部分もあるんですけど、リメイクとなるとものすごい作業で、新作を出すだけのエネルギーが必要になりますからね。

—『Ⅴ』『Ⅵ』というのは可能性はあるけど、『Ⅰ』～『Ⅲ』の移植というのは、現状だとなかなか難しいですか。

坂口 どっかで、「やろうよ」という盛り上がりがあれば、『Ⅰ』あたりは可能性があると思いますけど。『スターウォーズⅠ』がリニューアルで出てきますから、あれが感動したら、僕らもやろうという感じですね。そんなものですから、動機は（笑）。

—『スターウォーズ』のように『FF』十何周記念とか。

坂口 わかんない。「やろう」と言って企画立てたけど、あまりの大変さにやめちゃうかもしれませんし（笑）。

—スーパーファミコン時代なりなんなりのタイトル、たとえば「スクウェア・クラシックシリーズ」というようなものを出されるということはないのでしょうか。

坂口 『フロントミッション』や『聖剣』、『サガ』とか？ どうなんだろう、予定はないですよ。でも、やろうと思えば、やれるみたいですね、今回『Ⅳ』は全部オンメモリーですから。

—読み込みが1回なんですね。

坂口 『Ⅶ』は、だから逆にアクセス時間ですごい気にして、プログラム的に突っ込んで作ったわけですよね、先を見せたりとか。『Ⅳ』の何がいいって、1回しか読み込みしないから、気持ちがいい。やっぱり『Ⅶ』が短いとはいえ、ないのに比べたら、あるわけだから。だから、『Ⅳ』はいいなあと思いましたね（笑）。

PS詳細続報！ ファイナルファンタジーⅣ 坂口博信氏＆開発者インタビュー

開発裏話 精鋭4人が当時を語る

今回のPS版『FFⅣ』の移植に携わった4人の開発者、時田貴司氏、深谷文明氏、青木和彦氏、赤尾実氏に数々のエピソードなどを語ってもらった。



プロフィール

――まずはみなさんのプロフィールをお聞かせください。

時田　『FFⅠ』のグラフィックにちょこっと参加していたんですが、『Ⅳ』から企画とグラフィックという面で参加させていただきました。でも、気がついたら、かなり仕事量をやらされていましたけど（笑）。それ以降は『半熟ヒーロー』『ライブアライブ』『クロノトリガー』『Ⅶ』などに関わりました。

深谷　深谷と申します。入社年度的に言うと『Ⅳ』が発売されて、『Ⅴ』が発売される前ぐらいに入社しまして…。

時田　恵比寿のころでしょう。

深谷　そうです。それで、『Ⅴ』とだいたい同じぐらいの発売時期の『半熟ヒーロー』から始まって『ライブアライブ』、それから、この間『スーパーマリオRPG』をやってました。それで今回ちょっと手があいていたんで、『Ⅳ』の移植の方のアドバイスということで参加させていただきました。

青木　青木です。ファミコン版とSFC版の『半熟ヒーロー』、『FFⅢ』『Ⅳ』『クロノトリガー』と担当しましたが、『Ⅳ』に関してはバトル関係をやってました。今回の『Ⅳ』の移植にあたっては「ここはこうしよう」というところを担当しています。

赤尾　赤尾といいます。SFCの『Ⅳ』以降の音楽に関するドライバーとかをプログラミングしています。何をやっていたかというのはあまりよく覚えてないんですけど（笑）。

青木　うちで出ている音楽作品のプログラムというのは彼がすべてやってます。

赤尾　移植に関しては、データを渡したぐらいで、何もしてないです（笑）。

SFC版との違い

――今回の『FFⅣ』の移植は、基本的な部分は変更なしということなので、SFC版のグラフィックやサウンドを含め、いかにオリジナルに近づけるかという形で考えてよろしいんですか。

青木　そうですね。もともと今回の移植も、移植してほしいという声もかなり大きかったということなんで、できる限りその雰囲気を残してPSのほうに持っていきたいというのがありました。たとえばグラフィックから何から全部一新してというやり方もあるんですけれども、僕は『Ⅳ』で出てくる登場人物というのは、やっぱり、あの姿、二等身の姿でいてほしいという思い入れがあるんですよ。

たとえば、ゲーム中にカットを入れていくとすると、二等身のキャラクタがいきなりポリゴンで出てきたら、プレイしている途中ですごく違和感が出てきちゃうと思うんです。ということで、一応最初と最後だけPSなりの味付けをさせていただいたという形、というのが今回のものです。

――部分的な強化ということで、ムービーが入ったりということですけれども、ゲーム自体のシステム上で、当時不満の声があったところや、ここはちょっと不親切だとかいう部分は直されているわけですか。

青木　できる限りプレイしやすい形を考えて作り直していますし、オリジナルの『Ⅳ』をより遊びやすくするように調整しています。そのいい例で、今回、×ボタンダッシュが入っているんですけど、SFCでは『Ⅴ』からだったので、実際にオリジナルのほうとやり比べていただければ、だいぶプレイはしやすくなっているんじゃないかなと思います。

――オープニング前とエンディング後にCGムービーを挿入するという話ですが、収録時間にしてどれぐらいの長さなんですか。

時田　オープニング前は30秒ぐらいで、エンディング後は2分ぐらい。オープニング前に関しては、実際のゲーム本編のオープニングにちょっとイメージをつなげていけるような形です。エンディング後に関しては、いろんなキャラクタのハイライトシーンを、ポリゴン使ってリアルに動かしてます。

――基本的にSFC版と比べると容量がまったく違いますよね。素人目には、空き容量がだいぶあるんじゃないかというのが考えられるんですけど、そういったところに何かお遊び的なものを付け加えるといったことは考えられていますか。

青木　一応ゲーム性をまず考えまして、たとえば、バトルシーンに入るときに、1回1回CDにアクセスするというのはしたくないというのがありました。とにかく、すべて1回読み込んだら、あとはスムーズにできるようにしようじゃないかと。ムービーに関しては、もちろん読み込みますので、新たに付け足していくわけですけど、新しい遊びを入れるということに関しては、RAMがいっぱいになってしまったので不可能でした。

作ろうというときに、オリジナルのゲームを思い浮かべて、こういう動きをしているんだというのをもう1回自分の頭の中で整理しながらやってたんで、ほかのものを入れようとすると非常に危険な状態になるんです（笑）。



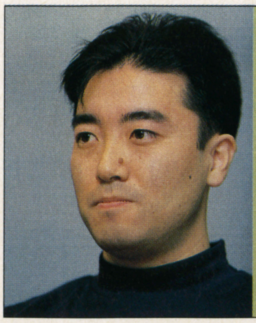
株式会社スクウェア
企画
時田貴司氏



株式会社スクウェア
プログラマー
深谷文明氏



株式会社スクウェア
開発推進室
青木和彦氏



株式会社スクウェア
サウンドプログラマー
赤尾実氏

砂漠の街(カイポの村)での、朝の出発シーンでリディアがいきなりセシルのベッドに飛び込んだ

つらい思いもした数々のエピソード

──移植の作業が始まったのはいつ頃ですか？

青木　6月ぐらいですかね。

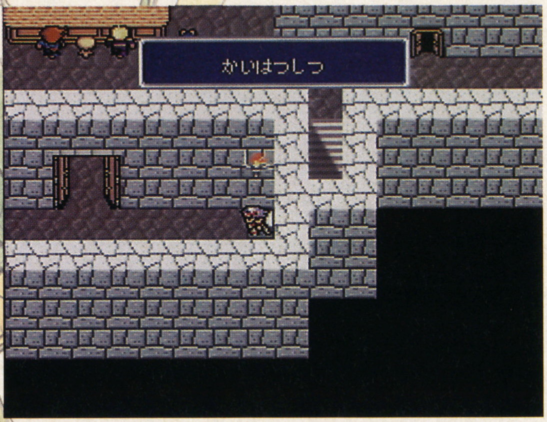
赤尾　僕なんかもイメージとしては、16から32ビットだから簡単だろうと思っていたんです。でも、これが結構うちの『Ⅶ』をやっているプログラマーも、よくできたなというぐらい（笑）、かなり技術的にはつらいんですよね。もともとハードの性能として持っていたものを、持っていない機械でそれを表現するというのが、かなり処理時間的につらいところがありまして、なかなか16ビット機もあなどれないなという（笑）。

──オリジナルをつくった当時と、また今回の場合とご苦労は一緒だと思うんですけど、当時のものと比べてみてどうですか。

青木　そうですね。当時に関しては、内容についてのプレッシャーといいますか、ここはこうしなければいけないんじゃないかとか、いわゆる内容面に関しての苦しさはかなりありました。でも、今回は現物（オリジナル）があるんで、それをどうしようという技術的なシーンのほうが多かったです。苦労話に関しては、当時の苦労話は山のようにあるけど。

時田　最近、『Ⅳ』と『Ⅶ』の両方に関わったんで、比べるとすごい差ですよね。何か4コママンガと長編ストーリーマンガぐらいの差がある。スタッフ数も『Ⅶ』は映画並みの、延べ300～400人ぐらい関わっていますけど、『Ⅳ』のメインスタッフは14～15人。『Ⅶ』がオーケストラでジャーンとやっているとすると、ちょっとバンド編成みたいな感じ。

当時グラフィックも少人数でやってた。でも、いわゆる全体を通しての統一感とかうねりみたいなものは、かえって昔のソフトのほうがかっちりできているんじゃないかな、遊び心とかもね。



⇧オマケ的存在の「かいはつしつ」も完全移植される予定だとか

具体的に言うと、ネミングウェイという名前を途中で変更できるキャラがいたんですけど、仕事として一番の楽しみというか、逃避できたのはネミングウェイをどこに配置するかだった（笑）。

青木　僕はバトルの方の担当だったんですけど、当時はかなり発売前にバグが集中しまして（笑）。たとえば、うちのグラフィックの人間がモニターしてて、ATBというバトルシステムがあって、これはスピード1が一番速くて8が遅いという形になっている。で、そいつは8でやっていたんです。僕らは1で常にやっていたけど、8でやっていたやつがモンスターが強すぎて勝てません、て僕らのところに言ってくる。坂口と一緒に「おまえ、下手くそだな」とかさんざん言っていたんですけど（笑）。でも、実際やってみたら8のほうが難しいんですよ（笑）。「えっ、そんなバカな」ということで、プログラムをもう1回見直した。それもほとんど発売ぎりぎりぐらいでしたかね。

それと数値合わせをしていたんですけど、どうしてもダメージが合わないなと思っていたら、全然違う数値を拾っているというバグが（笑）。それも、もう締め切り真近で、それまで1週間～3週間ぐらいかけて、頭からこのくらいのペースでというチューニングをちょうどし終わった時期にそれが出てきちゃったんで、また1から。それも2日ぐらい徹夜して全部つくり直した。もう、かなりバグには悩まされましたね（笑）。今回は、残り少ないですけど、なければいいなというふうに願ってはいるんです。

時田　だいたいうちの会社のゲーム開発の最後というのは、最後のマスター作って、それでもう一度最初から最後までチェックして、何事もなかったら、「よし、これで終わり」ということで乾杯を毎回やっているんです。あれは朝の5時ぐらいかな、陽が昇る時間にちょうどエンディングを迎えながら、みんなで日本酒を飲んだ。

青木　やらせていただきました。

時田　青春とは何かとか（笑）。

深谷　最後は何か朝がた、大抵リフレッシュルームかなんかで、エンディングが延々と流れているんですよね。それで酒を飲み散らかしたあとが残っていて、ああ、今日、終わったんだなあって。

時田　そのときにバグが出たチームなんかもありますね（笑）。これまでのゲームだと、道順を知っていれば15～16時間ぐらいで、ひと晩徹夜すれば終わるぐらい。でも『FFⅦ』の場合はふた晩徹夜しないと終わらないという（笑）。

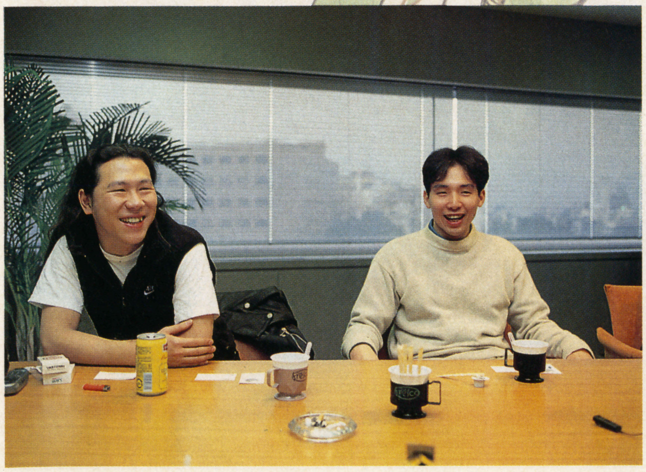
深谷　しかも休みなし（笑）。

時田　ボリューム的にあまり長すぎてもいけないのかなとも思いますけれど。

確かにお買い得感はあるけれども、やっぱり最初のころの展開を忘れてしまうほど長くてもね。

あと『Ⅳ』のときのラストバグで、パロムが黒いものを投げるというバグがあった。

青木　それは僕は見てないです。



時田　バトルシーンで、急に黒いものをひゅっと投げた（笑）。

当時の開発環境は今ほど安定した開発環境じゃなかった。エミュレーターという機材を使っていたんですけど、それがすごく不安定でして、ほこりとかが付着しちゃうと、すぐデータがおかしくなっちゃうというのがあった。何度つくり直してもうまくいかないなと思ったら、そいつのせいだったんですよ。

いつだったか、砂漠の街での朝の出発するシーンで、リディアとセシルがベッドに寝てたんですけど、そしたらリディアがいきなりセシルのベッドに飛び込んできたということもあった（笑）。

青木　それ、わざとつくったんじゃない（笑）。

時田　違うって（笑）。今になって思えばよくあんな開発環境で、あれだけのボリュームの仕事をこなしてたなと（笑）。

PS詳細続報！

ファイナルファンタジーⅣ 坂口博信氏&開発者インタビュー



スーパーファミコンとプレイステーション

——完全移植にあたって、開発の方とかいろいろ話し合ったと思うのですが、そのときにすんなりみんなが、そのままいこうということになったのですか。

深谷 実は、そんなに話し合っていないですよ、オリジナルスタッフは。みんな『Ⅶ』のほうに行っちゃってました。

時田 うちの会社は、同じメンバーでモノをつくるというのはあまりやらないんで、むしろスクランブルしたほうが内部的にも刺激になる。たとえば『聖剣』の絵を描いていた人間が今度『サガ』のキャラを描くとか、そういう意味では毎回タイトルごとの雰囲気ががらっと変わると思うので、もしオリジナルのスタッフが集まってやったら、たぶんかなりつくり直しちゃう（笑）。だったら、じゃあ、新作つくろうよ、ということになっちゃうと思うんですよ。

——ＳＦＣの音ってわりと軽いですよね。ゲームの草創期からゲームの音を聞いている人は、わりとなじみ深いと思うんですけど、新規のユーザーが聞くとわりと軽い音だと思うんです。そのへんに関して意見とか、たとえばＰＳの音源をフルに使おうとか、そういう話はなかったんですか。

青木 昔の画面に音を合わせるのであれば、やっぱり同じ音をあてたいというのがあった。もちろん新しい音で今までの曲を鳴らすというほうが、作る方にとっては簡単だと思うんですけど、あえて昔のまんまの、古いレコードでいえば、ちょっと針のシーシーいう音が入っているような、そういった雰囲気でそのまま全部音から絵から移植したいというのがあったんです。オリジナルを忠実に再現するというコンセプトでしたので、音も昔のままを忠実に鳴らしたいという気持ちでした。それに、曲だけものすごいものになっても、画面とのギャップが出てしまうんじゃないかと。

深谷 今回のＰＳ版をプレイしていると、側を通った人がＳＦＣ版をやっているのかと、みんな勘違いするんですよ（笑）。これはＰＳだと言っても、ウソだろう、ＳＦＣにつながっているだろうというぐらい、ほんとにＰＳ版とＳＦＣ版が…。

赤尾 本物に近いと。

深谷 近いです、非常に（笑）。見た感じ、これがＰＳかというぐらいに近い（笑）。

時田 『Ⅰ』とかも、個人的には移植してほしい。

赤尾 して欲しいな。自分はしたくないけど（笑）。

時田 懐かしくて遊んでみようかなと思うけど、バトルのテンポとか、とにかく遅いんですよ。いかに速いのに慣れちゃったか。アニメーションなんかも、殴るアニメーションがあって、それからワンテンポあってダメージのアニメーション、それも全部同じだったりする。

赤尾 たとえば、『Ⅰ』〜『Ⅲ』を移植するときに、バグなんだけどウルテクみたいなものがあるじゃないですか。ああいうのを再現するのって、またえらい大変だったりして（笑）。

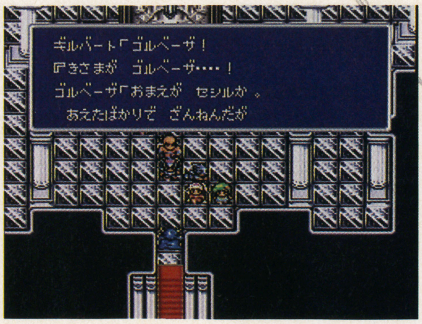
時田 『Ⅰ』は8時間ぐらいで終わるゲームでしたから、それを考えると、いつまでたっても忙しいわけだな（笑）。

深谷 人数がいくら増えても時間が延びちゃう。

時田 うん。楽してつくろうと思ったら……。

青木 どっちかにするしかないですね。全然違ったものを作っちゃっても構わないんだというやり方と、この雰囲気を維持して、なるたけ遊びやすいふうに変えただけにしようって、抑え込むのと両方あると思うんですね。今回は後者のほうをとった。

SFC版に非常に近い！ これがPSかというぐらいに



◐当時は、シナリオの壮大さとグラフィックの美しさに驚かされた作品だった

ぜひ、楽しんでほしい

——プレイするユーザーの方に、ここは苦労したから見てほしいという部分はありますか。

青木 苦労したからどうのこうのというよりは、『ＦＦⅦ』というスクウェアが総力を挙げて32ビット機の限界に挑戦した作品が先に出て、その後に6年前の『Ⅳ』が出るという形になります。双方とも良さがあると思うんですけど、それを実際プレイしてもらって、わかっていただきたいなというのが一番。『Ⅶ』の後に『Ⅳ』をやってみても僕はおもしろいんじゃないかなと思います。

深谷 いかにオリジナルに近づけるかという点でやっぱり苦労していますね。ハードの機能が違うんで、その機能をＰＳでいかに出して、オリジナルとまったく変わらないように作り上げるというのは非常に苦労した（笑）。

青木 一応『Ⅶ』は終わっているんで、『Ⅶ』もルーチンが存在しているわけですね。バトルシステムはあるし、プログラム自体は完成しているわけですから、『Ⅳ』のデータを『Ⅶ』のような表現方法でやろうと思えばできるんです（笑）。でもやっぱりそれをやると『Ⅳ』じゃないのかなという、セシルは、あの二等身であってほしいという。

時田 『Ⅶ』も『Ⅳ』もゲームの基本的な部分はたぶん変わらないと思う。だから遊び心地も変わらない。やっぱりグラフィックやサウンドだけとったら、はるかに差が開いちゃっているんですけれども、職人的な味付けかな、やっぱり『Ⅶ』がオーケストラだったら、ちょっとライブハウスで練習したバンドがやっているみたいな感じの、でも若い人たちはそんなことはどうでもいいのかもしれないけれど（笑）。

　結構懐かしがって買う人がいるんじゃないかと思いますんで、懐かしんでください（笑）。

赤尾 「買ってね」、そんな感じですね。

青木 買っていただいて、遊んでいただければ、満足していただける自信はありますね。

深谷 ということで「楽しんでください」というしか考えてない（笑）。

時田 青木さんと深谷さんにしてみれば、今回の『Ⅳ』の移植に関して実際ここまで持ってくるのに結構苦労しているんですよ。ですから「ぜひ遊んでいただきたい」なという気持ちです。

深谷 『Ⅳ』のときは、まだ入社してなかったんで、個人的に遊んだんですけど、結構おもしろい作品だったんです。

時田 結構？（笑）

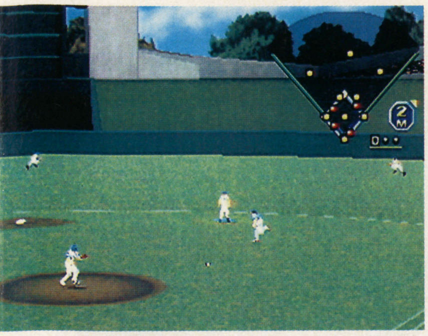
深谷 いえ、すごくおもしろいですし（笑）、一度遊んでみるのもいいかなと思います。

SCOOP

セガの定番野球シリーズ97年度版が早くも登場！

最新データはもちろん追加要素も盛りだくさん

根強い人気をもつ『グレイテストナイン』シリーズの最新作が早くも登場する。今作では球場のみならず選手までポリゴンになり、投打に新システムが採用され、より実戦的な野球が楽しめようになったのだ。



ついに選手までポリゴンになった

ストライクゾーンを表示



高低の概念が加わった。バッティングはタイミングだけでは打てないぞ

投球コースにマーカーが出る



内側の枠はバッターのヒットゾーン



投げてからコースの微調整ができる

プロ野球 GREATEST NINE 97

もはやセガの野球ゲームの定番といえる『グレイテストナイン』シリーズ。前作はシーズン中の発売であったが『97』はシーズン前に発売される。今回は新しくなった投打のシステムをわかりやすく解説しよう！

スポーツ	プロ野球 グレイテストナイン97
	セガ
SS	3月28日発売予定 5800円
	バックアップメモリー対応（ブロック数未定） 同画面対戦可能（2人まで）

新システム「ロックオン」



予測できるコースは外角の高めと低め、内角の高めと低めの4つで、X、Y、A、Bはパッドの各ボタンに対応している。赤く表示された部分はバッターの得意なコースで青い表示は苦手なコース。

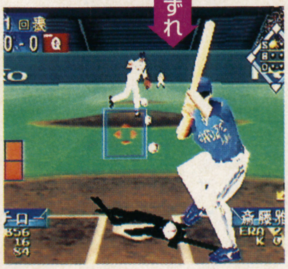
ピッチャーが振りかぶったら入力を受け付けてくれない。早めに入力しよう

ピッチャーの投げるコースを予測する



読み合いが大事『97』の新打法！

ストライクゾーン表示により可能になった新システムが「ロックオン」だ。これは、打撃時にどのコースにボールが来るかを予測して打つ、というシステムである。



外れてもすぐにヒットゾーンのカーソルを合わせれば大丈夫



読みが当たった！ あとはバットを振るタイミングだけ

操作はピッチャーが投球モーションに入る前に、4分割されたコースに対応した各ボタンを押すだけ。予測が当たるとボールがバットの真芯に当たるように自動的にロックオンされる。逆に、予測が外れると非常に打ちづらくなる。

SS詳細続報！ プロ野球グレイテストナイン97 新システムのロックオンとは？

2Dから3Dへ 新システムでさらに投打の攻防がアツイ

新作が登場するたびに、いろいろな要素が増えるこのシリーズ。今作でもさまざまな変更点が見受けられる。どれも野球ファンにとっては、楽しみなものばかり。

最新のデータでいち早くプレイ

野球ゲームで欠かせないのが最新データ。今作では選手数が1チーム36人になり、総勢432人が登場。最新の135試合で始めれば日程まで同じなのだ。



すでに巨人には清原が登録されている。開幕前だけにファンにはたまらない


もちろん日本ハムには落合もいるぞ

球場は全部で11種類 新ドームも初登場

選択できる球場は全11種類と豊富。広さは前作より格段に大きくなり、特に外野が広くなった。また、実際にはまだ完成していないナゴヤドームと大阪ドームでのプレイも可能なのだ。



ポリゴンで作られた球場。実際の球場の大きさをほぼ忠実に再現している



ドーム型球場になって戦法も変わる？



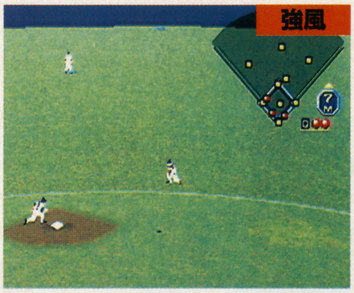
一足早く球場の大きさを体験できるぞ

細かく設定して臨場感アップ！

試合前には試合中の状況を細かく設定することができる。初心者でも守備や走塁をオートにすれば、気軽にプレイできる。また、今作では天候の設定が可能。雨天試合や強風下での試合も楽しむことができるのだ。



10項目の各種設定ができるのだ



高く上がったフライなどに強く影響する



屋外球場の特権ナイター。星空が綺麗

ちょっと息抜き ホームラン競争

オープン戦やペナントレースの途中に気軽にできるのがホームラン競争。最高4人まで順番に打ち合い、競うことが出来るのだ。

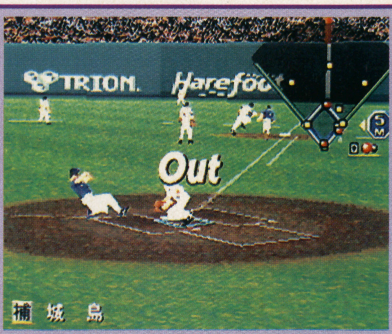


慣れると次々にホームランを打てて、とても気持ちいい。対戦もできるぞ

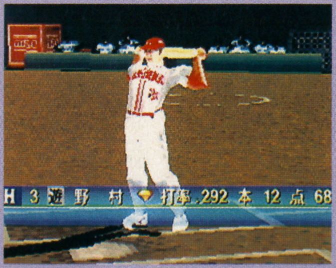
ポリゴンの選手がリアルにプレイ

『97』になり、ついにポリゴン化された選手たち。その動作にはモーションキャプチャーを採用。各選手の特徴的な動きを完璧に再現している。


巨人のガルベスもポリゴンになってこのような姿に



クロスプレイも迫力の視点で。滑り込んでいる選手の足がとてもリアルだ


バッターボックスに入る前の準備運動もモーションキャプチャーで再現



三振するとバットをベースに叩きつけてくやしがる。すごく人間くさい

CHECK この2つのチームは？

チームセレクト画面のこの2つのチームはいったい？ 1つは見るからにあのチームだが。



早くこのチームのメンバーが知りたい

最大4人までの同時対戦・協力プレイが熱い Jリーグが舞台の人気シリーズ

好評の実況モードがより充実!!

続報!! Jリーグ VGOAL'97



ヴィッセル神戸が加わって全17クラブに

97年度版の最新データを搭載した今作。その細かいモードやシステムを紹介するとともに、試合中に使用できる華麗なテクニックの数々を披露していく。前作で好評だった実況中継システムの、大幅なバージョンアップにも注目だ!!

スポーツ	Jリーグ ビクトリーゴール'97
	セガ
SS	3月14日発売予定 5800円

パワーメモリー対応
マルチターミナル6対応
同画面対戦可能（4人まで）



⬆97年度からJリーグ加入を果たしたヴィッセル神戸。活躍が期待される

➡このほかに、製品版では実況の設定モードが加わるぞ!!



試合のモードは6つ

好きなクラブと試合モードを選んで試合開始

Jリーグの選手が実名で登場している、サッカーの人気シリーズの97年度最新データ版。

プレイヤーは17クラブの中から好きなクラブを選択し、さらに6つの試合モードからひとつを選んで、他クラブとの試合を勝ち抜いていくのだ。

練習から公式試合まで好きなモードが選べる

試合前に選択できるモードは、エキシビジョン、Jリーグ、Sリーグ、PK戦、カップトーナメント、スーパースターの6つ。それぞれのモードでは、CPUとの対戦のほか、最大4人までの同時対戦・協力プレイも可能。

① エキシビジョン

17クラブの中から1クラブを選んで、1試合のみの練習試合を行うモード。試合の進行方法は変わらないので、練習向けといえる。

② Jリーグ

実際のJリーグの試合形式と同じ方法で、試合を進める。選択したクラブ以外の16クラブと、総当たりのリーグ戦を行う。プレイ時間がかなり長めのモード。

③ Sリーグ

Jリーグモードでは総試合数が多いため、その試合数を短縮した本作のオリジナルモード。勝ち得点方式か、得失点方式のどちらかを選ぶことができる。

④ PK戦

好きなクラブを選んでPK戦だけを行うモード。全クラブから選手を選ぶスーパースターPKか、クラブ対抗PKのどちらかを選べる。



⬆キーパーと1対1の対決。勝利するのは…

⑤ カップトーナメント

4～17クラブを選択して、トーナメントによる勝ち抜き戦を行うモード。CPU同士の対戦は結果だけが表示され、スピーディにゲームを進められる。

⑥ スーパースター

各クラブから好きな選手を選んで、オリジナルクラブを作ることができる。このクラブデータをセーブしておけば、いつでも呼び出して使うことができるぞ。



⬆このトーナメント表を勝ちあがっていくのだ

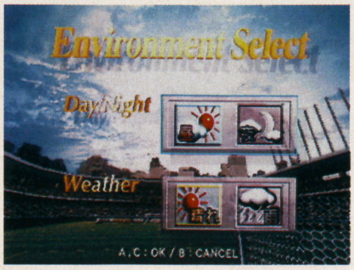


➡自分の思い通りに、夢のオールスタークラブをつくることもできるぞ!!

SS詳細続報！ Jリーグ ビクトリーゴール97 97年度最新版の試合モード&テクニック

天候まで選べる試合環境設定とゲームの流れ

エキシビションモードでは試合環境を設定することができる。設定できるのは、時間（昼、夜）と天候（晴れ、雨）、そして試合会場（3種類）の3つ。それらを決定した後は、出場する選手と、試合中の作戦やフォーメーションを決定して、試合開始だ!!



⬆ナイトゲームもデーゲームも思いのまま。好きなセッティングで試合に臨もう



⬅選手の好不調がひとめで分かる。ここでスターティングメンバーと作戦を決定

フィールドで使えるテクニックの数々

フィールド上での基本的な操作は、パス、キック、ドリブルの3つ。とくにパスとキックの使い方は得点につながるためバリエーションも豊富で、うまく使いこなさなければならない。



⬅名古屋グランパスのストイコビッチのシュート。高さを3段階に調節できる

⬇ドリブルが困難なときは、無理せずにパスをまわそう



⬆鹿島アントラーズの相馬からジョルジーニョへのパス

●コマンドによるテクニック

本作では、コマンドを入力することによって、様々なテクニックを使用することができる。シュートの高低の調節や、パスの種類の使い分けもコマンドで出すことが可能だ。基本技だけでなく、これらの高等テクニックを使いこなせば、試合がさらに有利になるぞ。

⬇フェイントで敵をうまくかわす。パスが出せないときは重宝するぞ

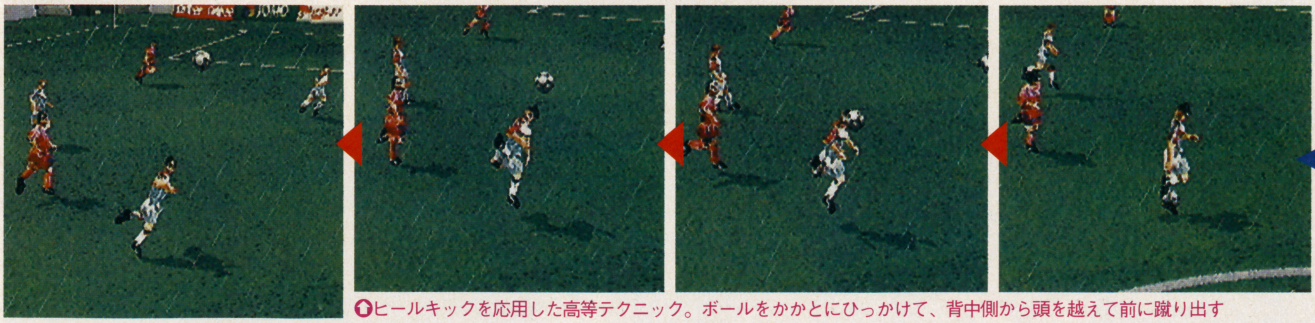


⬆ドリブル中に敵に進路を阻まれた。パスを出すか？ それとも…



⬅ヒールキックで後ろの味方にパス。振り向かずに出せるので意表をつきやすい

ヒールリフトの瞬間を捉えた連続写真



⬆ヒールキックを応用した高等テクニック。ボールをかかとにひっかけて、背中側から頭を越えて前に蹴り出す

実況中継はさらにパワーアップ!!

前作でも好評だった金子氏と木村氏の実況に、今回はパンツェッタ・ジローラモ氏による英語実況の副音声が加わり、どちらかを選択できるのだ。



⬇元横浜マリノス選手の木村和司氏

⬆TVの実況中継でおなじみの金子勝彦氏



⬅金子氏と木村氏が担当する、本作の実況の収録現場

⬇セリエAの実況などでおなじみの、パンツェッタ・ジローラモ氏



特報

OVAでも人気! 学園の平和を巡る熱き戦い!!

超人学園 GOWCAIZER

ゴウカイザー

ドラマCDやOVAなどメディアミックス化が進んでいる『ゴウカイザー』がPSに登場!! 今回はPS化にあたり新たに加えられたオリジナル要素を中心に追っていく。

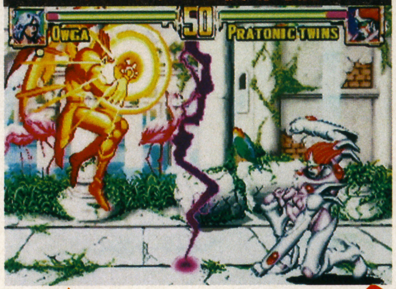
格闘アクション **超人学園ゴウカイザー**
アーバンプラント
PS
3月発売予定
5800円
同画面対戦可能（2人まで）

間合いに応じてキャラサイズが切り替わる対戦格闘ゲーム

OVAの『餓狼伝説』でおなじみの、大張正己がキャラクタデザインから初のキャラクターボイスまでを手掛けた対戦格闘ゲーム。

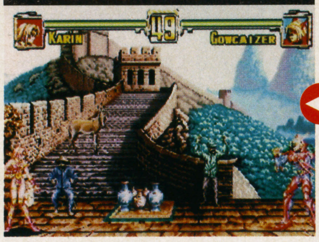
PS版では隠しコマンドなしでボスキャラが使えるため、プレイヤーは総勢12人の中から使用キャラを選ぶことができる。

ボスキャラも使用可能

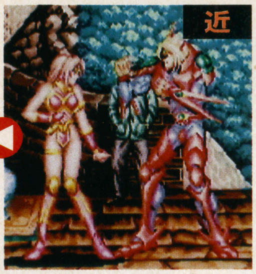


中ボスのプラトニックツインズと最終ボスの王牙の飛び道具対決

遠距離だと小さい



近



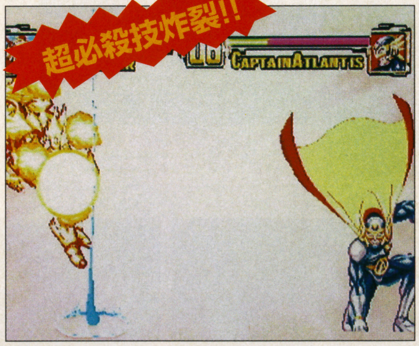
近距離ではこれだけ大きかったキャラが、遠距離ではこのサイズに。キャラだけではなく、背景や飛び道具のサイズまでも切り替わる

ダッシュ・必殺技を使いこなせ!!

ほぼすべてのキャラが変身して戦うこのゲーム。超人ならではの必殺技や、素早いダッシュからの攻防がメインとなる。

また、超必殺技は設定画面で使用条件を変更することができる。

超必殺技炸裂!!



キャプテンスプラッシュサイクロン!! 発掘された「仮面」パワー爆発!!

ダッシュからの駆け引き



ダッシュからの投げor必殺技の2択攻撃に相手を追い込め

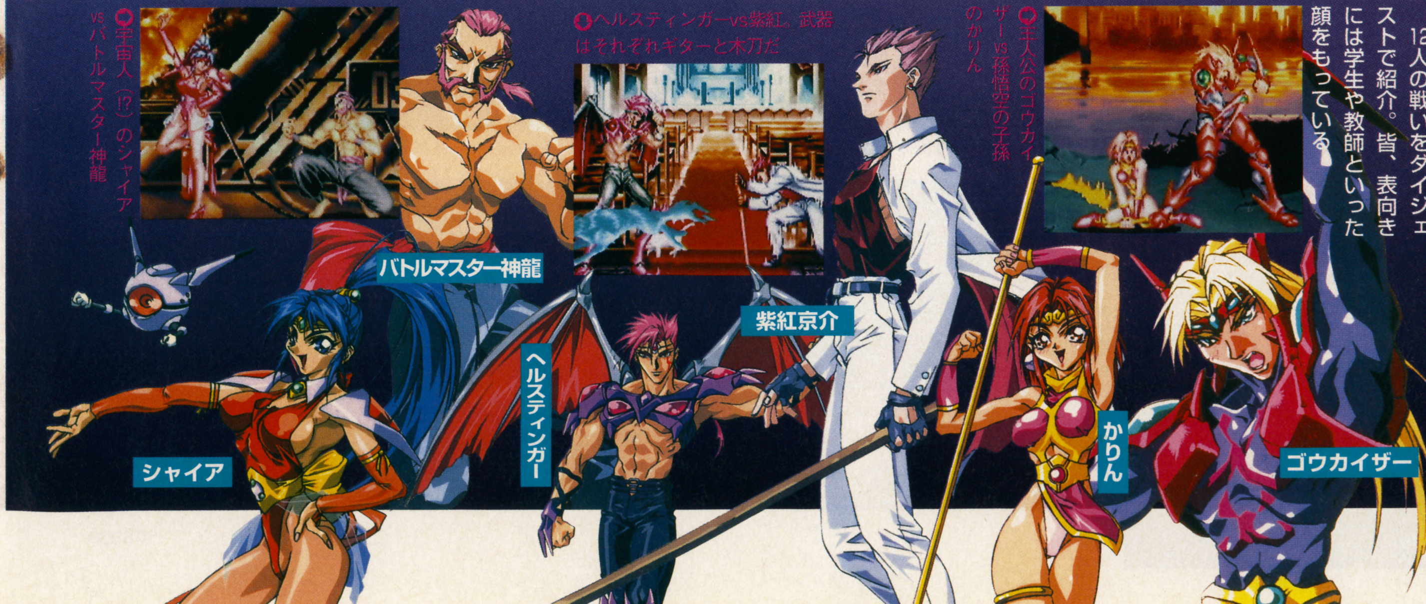
Shock!!

コピーモードはない!!

アーケード版では倒した敵の必殺技をコピーできたのだが、PS版にこの部分は移植されていない。CPU戦を盛り上げるスパイスになっていただけに残念だ。

学園の12人の戦士たち

12人の戦いをダイジェストで紹介。皆、表向きには学生や教師といった顔をもっている



主人公のゴウカイザーvs孫悟空の子孫のかりん

ヘルスティンガーvs紫紅。武器はそれぞれギターと木刀だ

宇宙人(!?)のシャイアvsバトルマスター神龍

PS緊急特報！ 超人学園ゴウカイザー PS版3つのオリジナルモード

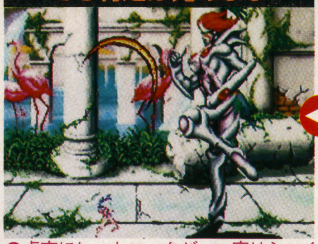
PSユーザーの特権!! 3つのオリジナルモード

PS版では、ミニキャラを操るモードや奥行きのある3Dモードが追加された。また保存版ともいえるデータベースはファン必見!!

小さなキャラで対戦 ミニキャラモード

各キャラのサイズを25～100％に好きなように縮小してプレイできるモード。判定は元のままなので、見えない蹴りや必殺技が飛び交うバトルが展開される。

でも判定は元のまま



⇧虚空にヒットマークが…。実はシャイアが蹴りをくらっているのだ

縮むシャイア



⇧縮小中のシャイア。まだまだ縮む

オープニングムービー

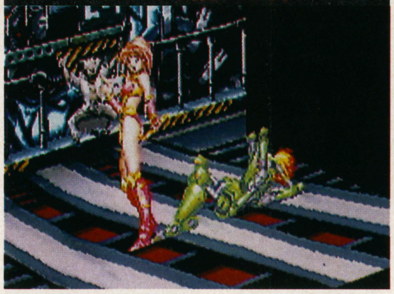
主題歌とともに流されるオープニング。OVA映像から編集したPSオリジナルである。主要キャラの日常もこれを見ればバッチリだ!!



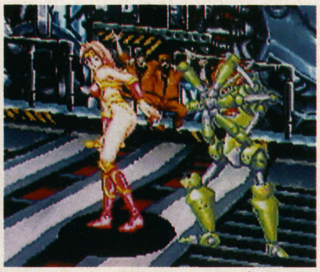
疑似3D体験 3Dステージモード

3Dステージモードでは斜めに見下ろされた、奥行きある画面で進行していく。キャラの見え方や陰影の付き方が3D風にアレンジされた画面でプレイできる。

3Dでも揺れる胸



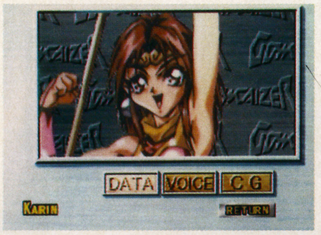
⇨奥行きがある3Dモードでも、水が入っているかのように揺れるかりんの乳



⇧3Dでもキャラのモーション自体は変わらない

ゴウカイザーの全てがここに データベース

ここでは全キャラクタの好きなもの・嫌いなものまで網羅したパーソナルデータ、描き下ろしイラストやOVA設定画を見ることができるようになっている。さらには、ゲーム中の全ボイスまで聴くことができるようになっているのだ。



⇨ここで設定を見たり、ボイスを聴けるようになっている

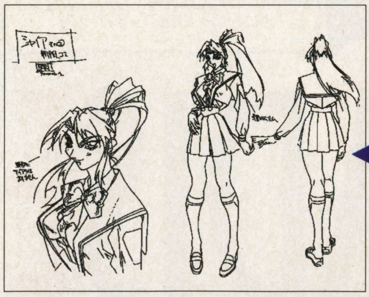
I/COLLECTION

大張正己氏入魂の14枚の書き下ろしイラストを見ることができる。なお、氏はブライダーの声も当てている。



D/COLLECTION

ここではOVAの設定画を一気に14枚も見ることができるようになっている。普段目にできない貴重な資料ばかりだ。





⇨最終ボス王牙vs双子が変身するツインズ

⇨A級古典教師の不動丸vs改造超人ブライダー

⇧仮面をかぶって変身するキャプテンvs風紀を守るロボマリオン

特報 かわいい妖精たちのプロフィールとゲームシステムの全容に迫る!!

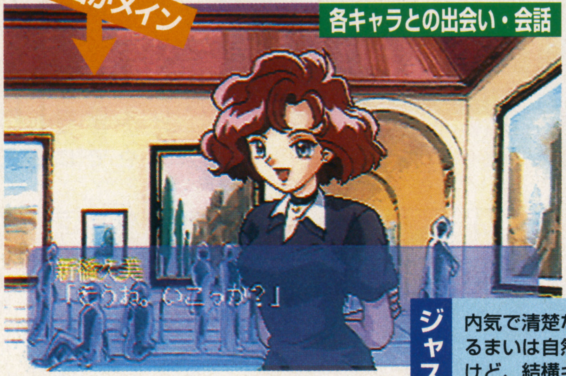
妖精のタマゴを育てながら1年間で卒業課題の絵を描くのが目的

５人の妖精たちと主人公が、お互いに微妙な影響を及ぼしながら進める「成長」をテーマにした育成シミュレーション。
基本的には、さまざまなアイコン(勉強やアルバイト)を駆使して主人公を成長させる。そして、妖精たちと仲良くなりタマゴを成長させていく。妖精以外にも、学園の仲間たちとのやりとりなども行っていかなければならない。



⇧すべてのパラメータを、まんべんなく上げようぜ！

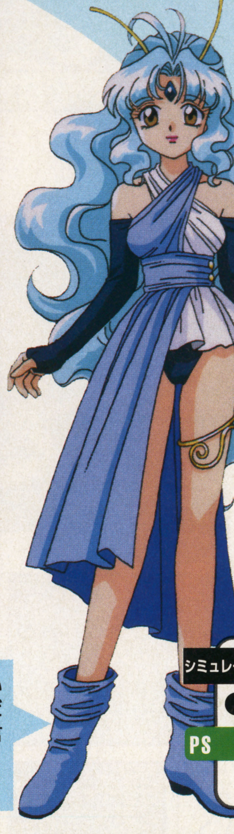
この２項目がメイン



⇧超かわいい女の子もたくさん登場するよ。ちなみに、写真の女の子は、主人公と同じ学園の新橋久美ちゃん。とってもプリティーで僕ちゃんメロメロ♡



シナモン
スパッとものを言うタイプでウジウジしたことが大嫌い。行動的で頑張り屋だが、ちょっと大ざっぱなところも…。５人の中では最もセクシー。

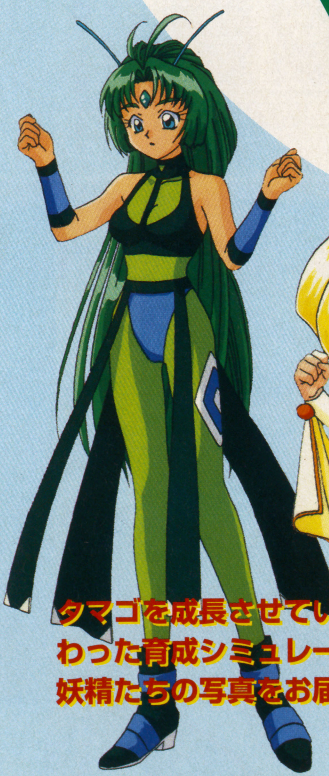


ジャスミン
内気で清楚なお嬢様風。ふるまいは自然にして華麗だけど、結構キツイことも言う。他人の言動に動じず、マイペースなのだ。

ミント
いつも適切な判断で意見を述べる理論派。しかし、自分の意見に自信を持ちすぎるというかたくなな一面もある。運動神経は５人の中で一番。

シミュレーション	エルフィンパラダイス
	アスク講談社
PS	4月発売予定 6800円
	メモリーカード対応(1〜5ブロック)

ELFIN PARADISE
エルフィンパラダイス





シトロン
お茶目でドジな人気者。本人は一生懸命にやってるつもりなのだが、どうもうまくいかない。そのせいか、いつも周りの妖精に茶化される。おいしいものが(特に甘いもの)大好き。

ローズマリー
他の4人と比べるとグンと年齢が下がって、妖精たちの妹的な存在。性格はのんびり、おっとりしている。また花占いが得意で、これには他の妖精からも一目置かれている。



STORY

主人公は美術系専門学校の生徒。彼はこれから1年間で、卒業課題の作品を描きあげなくてはならないのだが、どうも最近スランプ状態が続いていた。
そんなある日、彼の前に５人の妖精たちが現れた。彼女たちは、「妖精のタマゴ」を彼と一緒に育てていきたいと言うのだが…。



⇧かわいい女の子だけではなく、かっこいい男の子も登場するのだ

タマゴを成長させていくという一風変わった育成シミュレーション。今回は妖精たちの写真をお届けしよう!!

PS緊急特報！ エルフィン パラダイス システム&5人の妖精を初公開!!

カレンダーを見てスケジュールを決める

主人公が1年間に行う主な行動を、1日単位でシミュレートするのがこのゲームの本筋。1月から12月までのカレンダーに沿って、毎週、主人公が行うことを決めていく。これは、学校の授業(デッサンなど)がメインとなっていく。

日常でどのような行動をとるかによって主人公の人間的な成長の仕方が異なってくるのだ。



⬆主人公が住んでいる町のマップ。ここで、移動などが行える

⬇一応主人公は美術系の学生なので、絵画の授業が多いようだ

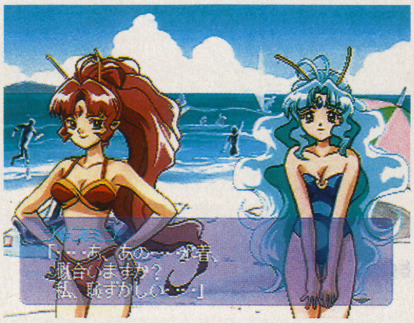


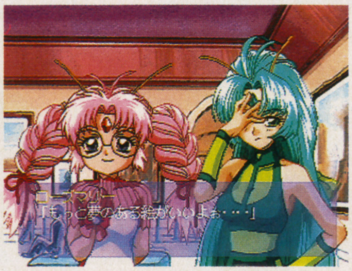


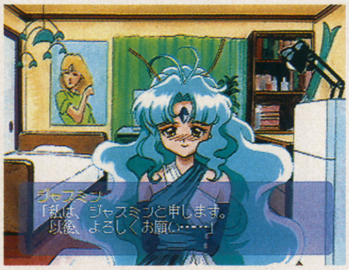
⬆まずは、カレンダーに沿って、活動メニューを決めよう

5人の妖精たちと毎週会話しよう

休日に妖精と対話することで、その妖精との相性を良くすることができる。この妖精たちとの相性は、主人公が卒業課題の作品を描きあげるということにも密接に関連してくるぞ。







⬅⬆妖精たちとの会話は、かならず1人ずつとはかぎらない。2人と同時に会話をすることもあるのだ。また、夏には妖精たちの水着も見られるぞ。

◆妖精との親密度でセリフが変化する

最初はあまり好意的ではない妖精も、主人公の努力と頑張りしだいで、徐々にうちとけていく。

親密度がアップすると、妖精たちのセリフも変化していく。

⬇こんなに素敵な笑顔なら、僕もHAPPY気分♡



タマゴの様子をこまめに見よう

休日のスケジュール画面でタマゴの様子を見ることにより、タマゴの成長の度合いが分かる。

これに主人公と妖精との関係など(親密度)が影響して、そのタマゴから生まれてくる成体が変化していくのだ。



➡かわいい5人の妖精たちが勢揃いだよ

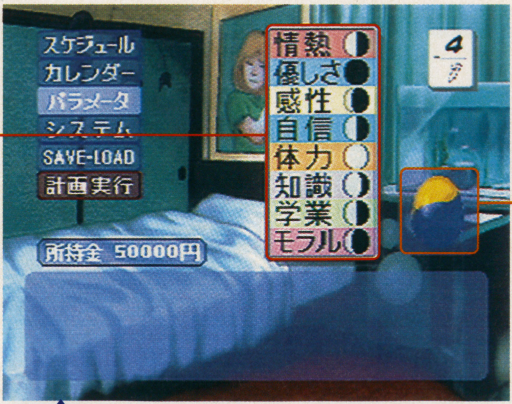
パラメータとアイコンのシステム部分の詳細

まずは、パラメータ部分について見てみよう。「情熱」や「優しさ」などの細かい項目は左を参照してもらうとして、その項目の右にあるマークに注目。これは、各パラメータの高さと低さを、一目でわかるように、それぞれ白と黒に分けているもので、白が好調、黒が不調を表している。

左下の写真のアイコン画面では、主人公の能力値を上昇させることができる。ここで、主人公を鍛えまくって妖精たちに気にいられるようにがんばろう。

パラメータ表

情熱	自己表現の度合いによって絵も変わるのだ。シナモンと相性が良くなると情熱の度合いが上がる。
優しさ	人間や妖精との関係に影響する大事な項目。ジャスミンと相性が良くなると度合いが上がるぞ。
感性	シロトンと相性が良くなると度合いが上がる感性。画力に影響し、絵を描くうえで最も重要な項目。
自信	ミントと仲良くなることで自信の度合いは成長していく。物事の成功率などに影響するのだ。
体力	体力があれば、より確実に行動ができるようになる。体力は生活態度によって変化している。
知識	知識が高いと、独創的な絵が描ける。ローズマリーと相性が良くなると、知識の度合いが成長する。
学業	成績によって、合否が決定づけられてしまう。体力と同じで、毎週の生活態度により成長する。
モラル	毎週の生活態度で、成長の度合いが変化する。品位も絵を描くうえでとても大切な事なのだ。



タマゴ

妖精にはイメージカラー(髪の色で見分ける)があり、妖精と親しくなるとタマゴの色がその妖精のイメージカラーに変化するぞ。

メニュー画面

右の画面で主人公を成長させ、上の画面でパラメータをチェックする。きみ好みの主人公を作ろうぜ。



アイコンは主人公を成長させる



たとえば、勉強のアイコンを選ぶと学業が上がるといった感じになる。

●MISSION1～4までのハマリどころを
●完全攻略!! これでもうボスも怖くない!!

ASSAULT SUIT LEYNOS 2
重装機兵レイノス2

自動で難易度を調節する機能がついたとはいえ、やはり難しいこのゲーム。特に難しいポイントや強力なボスをクリアする方法をバッチリ解説!!

アクション　**重装機兵レイノス2**
日本コンピュータシステム（メサイヤ）
SS　2月21日発売予定
5900円
バックアップメモリー対応（35ブロック）

セッティングと多彩な武器を有効に使おう

『レイノス2』では、自機の性能や武器を好きなようにセッティングできる。セッティングの中でも特にデバイスと武器の選択が重要だ。左によく使うデバイスと、武器の特徴を挙げたので、これを参考にセッティングしてほしい。

3系統の武器を使い分けろ

装甲貫通弾	マシンガンなどの実弾を撃つ武器。弾数が多いためにメインの武器として使うことになる
レーザー	いわゆる光学兵器のこと。破壊力がけっこうある。かなりの種類の敵に有効となる武器だ
ミサイル	非常に高い破壊力を持っているのだが、弾数が少なく連発ができないので対ボス用に使いたい

よく使うデバイス

HIT CAPACITY	HPの上限を増やすデバイス。あらゆる局面で有効
EXTRA WEAPON BAY	武器の搭載量が増える。攻撃力が必要な4面などで使いたい
REPAIR EX	HPの回復が早くなる。これでダメージを受けても安心

各面にあったセッティングを



⇧セッティングによって戦い方も変わる

MISSION1 戦車とボスに注意

最初ということもあり、たいした敵もいない。ボスを除けば、強敵は戦車くらいだ。戦車は火炎放射に注意しつつ、重なって攻撃すれば簡単に壊せる。

戦車に重なって攻撃する


⇧重なれば火炎放射も当たらないのだ

BOSS NN-3型バズラム機甲戦車

このボスの攻撃で特に怖いのが、ボスの両端の機銃からのバルカン。これは、敵のほうを向きシールドを使い防ぐ。攻撃は、ボスに重なり本体にパンチするのが有効。

シールドを使おう


⇧バルカンはすべてこれで防ぐ。頼りになる武器

パンチが有効



⇧攻撃力の高いパンチなら楽に破壊できるぞ

MISSION2 時間をかけるとツライ

ミッション途中のラスラプター砲は、壊すまでしつこくレーザーを撃ってくる。さっさと壊さないと危険だぞ。

●ラスラプター砲の倒し方

ラスラプター砲のある山頂までバーニアを使って一気に登ってしまおう。あとは、左の写真の位置に自機を置いて、破壊力のあるナパームやパンチで攻撃するだけ。

ここで攻撃しよう



⇧ジャンプしながら攻撃し、ザコも壊そう。武器はパンチやナパームで

BOSS アサルトスーツ

攻撃力が強いので、攻撃はシールドで確実に防御。遠くからナパームで攻撃するか、パンチで倒そう。

すかさずパンチ!!



敵のパンチは当たらない


⇦⇨敵が一番下の少し高い所にいたら、下からパンチで一方的に攻撃できる

SS徹底攻略！

重装機兵レイノス2 MISSION1～4のポイント攻略

MISSION5の宇宙戦を初公開!!

ゲームも後半にさしかかるミッション5を紹介しよう。宇宙が舞台となり重力がないために、今までとは違った操作感覚（ジャンプがないなど）で戦うことになる。

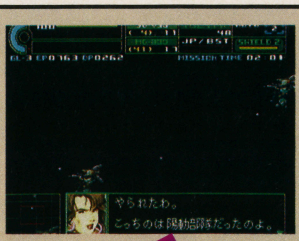
序盤こそザコばかり出てくるが、後半には強敵が登場する。

序盤は楽勝だが…

宇宙で敵に襲われ、一度に30機もの敵を相手に戦わなければならなくなった主人公たち。機数の多さに手こずるものの、なんとか撃退に成功する。しかし、帰艦途中に『新たな敵が出現した』と通信が入る。さっきの敵はおとり部隊だったのだ。



➡敵は多いとはいえ、ほとんどがザコだから楽勝だ



➡何かおかしいと思っていたらやはりワナだった

強敵デニス少佐

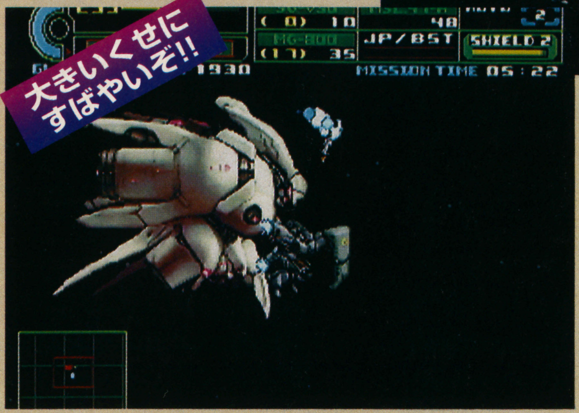
急いで帰艦する主人公たちに襲いかかる赤いAS。デニス少佐の操るそのASは、主人公たちを苦しめた後に去っていく。



⇧突然姿を現したデニス少佐の赤いAS

女パイロットが操るボス

ミッションの最後には、カレンという女性パイロットの操縦する巨大なボスが待ち受ける。強力なレーザーや拡散弾などを撃ちまくる上に、動きが速い。



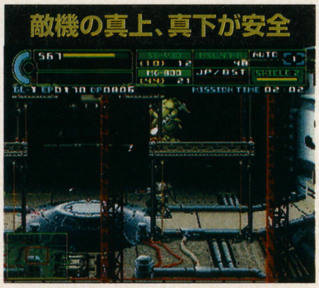
➡レイノスと比べるとその大きさに驚かされる

MISSION3 強い機体の倒し方

全部で5機のASが登場する。1機めと3機めは遠くからショットガンなどで攻撃すればよく、4機めと5機めは同じ攻略が使える。問題となる2、4機めの倒し方を左で解説。

●2機め・チャマー

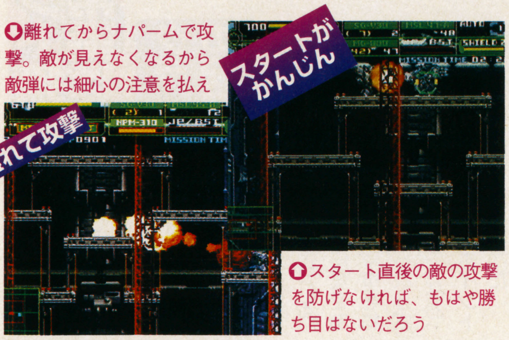
敵の真上か真下はバルカンが当たらないため、ここで敵の攻撃をよけて攻撃する。シールドでバルカンを防いで攻撃してもいい。



⇧敵が攻撃してもここなら安全なのだ

●4機め・ワイッケン

スタートと同時にシールドで防御しつつバックダッシュし、敵と距離を取ってナパームで攻撃。敵のレーザーはシールドで防ぐ。



⇩離れてからナパームで攻撃。敵が見えなくなるから敵弾には細心の注意を払え

⇧スタート直後の敵の攻撃を防げなければ、もはや勝ち目はないだろう

MISSION4 攻撃力重視で行け!!

このあたりから、セッティングが重要になる。ミッション4は敵が多く登場するので、敵を全滅させるために攻撃力重視のセッティングでいこう。

●タンクローリーを絶対守れ

タンクローリーを守るには、敵を近付けさせないことが必要。タンクローリーの前方に位置し、敵はすべて倒そう。ヘリとロックできないASはナパームで倒す。



⇧常にタンクローリーの前方で戦うべし。敵を1機も逃さないこと



⇧ロックオンのかからない強敵はナパームなどで素早く破壊

高得点獲得法

高得点を取るために重要なことは、ダメージを抑えること、早くクリアすること、敵を多く破壊することなどだ。高得点を取れば、性能のよい武器が手に入るからより高得点が取りやすくなるぞ。



⇧バーニアで逃げることも、ダメージ軽減になる



➡武器を多く入手すれば有利に戦える

BOSS 空挺部隊

ボスのASはナパームで攻撃してくるが、それよりも時間をかけ過ぎてタンクローリーを破壊されるのが怖い。ジャンプしつつナパームで攻撃し、速攻で破壊しよう。



⇩時間内に敵を倒せないと、タンクローリーを破壊されてしまう



⇧ブーストで飛びながらナパームで攻撃しよう

DESTRUCTION DERBY 2

クラッシュポイントを得るための走りを徹底解析！

型破りなレースで上位に入賞するための必須条件である、クラッシュポイント獲得を最優先にした攻略法を伝授する。

レース　デストラクション ダービー２
SCE(SCEI)
PS　2月21日発売予定
5800円
メモリーカード対応（1ブロック）
ネジコン対応

クラッシュポイント獲得が最優先 レースゲームの常識は通用しない

従来のレースゲームとは一風変わった本作品。この攻略では本作品のメインのモードである、レッキングレースを解析する。このモードをプレイする場合は、既存のレースゲームの常識はほぼ通用しないと言っていい。そんなわけで、ここからはこのゲームならではの常識とテクニックを紹介する。

レースの順位よりポイントが重要

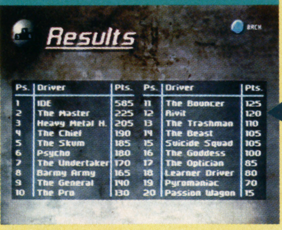
レースは4つのディビジョンと呼ばれるランクに分かれていて、最初はディビジョン4からスタートする。上のディビジョンへ進むためには、より多くのクラッシュポイント（以下ポイント）が必要になる。つまり、レース中にいかに多くのポイントを獲得するかが、重要な要素になってくるのだ。

順位はこんなでも…



⬆このレースでの順位は現在20位。早い話が最下位です

ポイント数で上位入賞



⬆しかし、ポイントを大量に獲得したので、ランキングでは1位だ

クラッシュポイントの秘密に迫る

ポイントは敵車を衝突で回転させるか、破壊するかで得られる。ただし、破壊は難しい。白煙をあげていて、壊れる寸前の敵車をねらおう。回転や破壊で得られるポイントは左の表のとおり。なお、レースで上位入賞してもポイントを得られるが、ごくわずかだ。

敵車をスピンさせる



⬆激しく回転させるほど高ポイントを得ることができるのだ

敵車を破壊しろ



⬆壊れかけた敵車のエンジン部分をねらって衝突すればOK

クラッシュポイント一覧表

クラッシュの状態	ポイント数
敵車を90度回転させたとき	10
敵車を180度回転させたとき	25
敵車を360度回転させたとき	50
敵車を破壊したとき	25

※レッキングレース時は1位の敵車のクラッシュポイントは2倍になる

クラッシュポイントの獲得法を伝授

レース中にポイントを獲得するためには、さまざまなテクニックが必要となってくる。ここでは、効率よくポイントを獲得するための方法をいくつか紹介していくので、必ずマスターしておこう。

基本的な戦法

レース時は敵車を破壊するよりも、回転させることを目的としよう。その場合、真正面から衝突しても、敵車をはじき飛ばすだけで意味がない。具体的な方法としては、コーナーを曲がろうとして、車体が横や斜めになっている状態の敵車に衝突すること。この状態で衝突すると、敵車を簡単に大きく回転させることができる。

バックで走れ

レースで上位入賞しても、ごくわずかなポイントしか得られない。そのため、順位を無視した大胆な走りが可能になる。逆走はもちろん、バックでの走行なども可能だ。特にバックでの走行は、自車と後方の敵車のスピードの相乗効果で、衝突した際に通常時よりも派手に回転させることができるので、比較的簡単に高ポイントを得ることができる。

操作は大変だ



⬆後方視点になると左右の操作が逆になるので難しいけどね

待ち伏せをしよう

ポイントを得るための最良の方法、それは待ち伏せをすることだ。狭い場所や、敵車の通るルートに自車を停車させてひたすら待つ。すると、敵車が勝手に突っ込んでくるというわけだ。なお、このとき自車を斜めにしておくと、縦や横の状態で衝突されたときよりも、敵車を大きく回転させやすく効果的だぞ。この方法なら、うまくいけば簡単に数百ポイントを稼ぐことも可能だ。また、1位の敵車から獲得できるポイントは、通常の敵車の倍になるので、1位の敵車には逃さずぶつかること。

車を止めて待つ



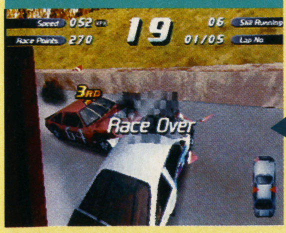
⬆絶好のポイントを見つけたら、その場所でひたすら敵車を待つ

クラッシュの嵐



⬆勝手に敵車が突っ込んできてあっという間に大クラッシュだ

クラッシュポイントが大量に



⬆これをくり返すだけで簡単にポイントを獲得することが可能

PS徹底攻略！ DESTRUCTION DERBY 2 クラッシュポイント獲得法

自車に起こるアクシデント

ポイントを得ることにばかり専念していると、自車に思わぬアクシデントが発生する。ここではそのアクシデントの内容と、対処法について解析していく。これらはほとんど常識ともいえる事柄なので、しっかりと覚えておこう。

ダメージが蓄積すると…

敵車やコースの外壁などに衝突すると、自車の各部がダメージを受けていく。ダメージは画面右下の表示で確認できる。これは最初は緑だがダメージを受けるごとに変化していき、赤く点滅しているときにその箇所にダメージを受けると壊れる。特にタイヤ部分は最終的には外れてしまう。1つ外れた程度なら少し操作しづらい程度だが、2つ外れると操作できずまともに走れない。しかも、タイヤは外れると修理ができない。

タイヤ1つ大破



⇧右の後輪が破損。車体が流れてしまうためかなり操作しづらい

タイヤ2つ大破



⇧両方の後輪が破損。急な傾斜などはまったく登れないようになる

最終的にはリタイヤ

自車の車体の前にはエンジンが積まれている。そのため、車体の前方が一ヵ所でも壊れてしまうと、即座にリタイヤという結果になってしまう。そういった事態を避けるためにも、極力自車の前方で衝突するのは避けること。

もうダメだ

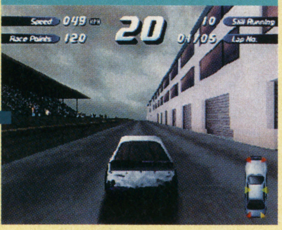


⇧無謀な運転は簡単にリタイヤを招くことになる

危ないときはピットイン

自車のダメージはピットインで回復できる。ピットでは、壊れた箇所にカーソルを合わせて×を連打すれば修理が可能だ。しかし、慣れないと的確な修理が行えない。そんなときは、左か右を連打してカーソルを動かしつつ、×を連打すると簡単に修理ができる。

もはやボロボロだが…



⇧いたる所にダメージを受け、もはやリタイヤ寸前の状態だが…

新品同様に修理可能



⇧ピットインすればタイヤ以外は完全に修理することもできるぞ

最終戦は壊し合い！ 4種類のBOWLを制覇せよ！

各シーズンの最終戦はBOWLと呼ばれる場所が舞台だ。ディビジョンによってコースは異なるが、基本的には円形の闘技場のような場所で壊し合う。これらの場所では敵車がすべて自車をねらって衝突してくるので、ポイントを稼ぐのは意外と簡単。しかし、ピットがないため、いかに車体前方へのダメージを抑えて、リタイヤを防ぐかが重要になる。ここでは各BOWLでの攻略法を伝授。

常にバックで走れ



⇧エンジン部分を守るためにも、バック走行が非常に重要。マスターしよう

Red Pike Arena (Division4)

一番最初に登場するBOWL。中央部が盛り上がっているのが特徴だ。この場所を利用してジャンプすることも可能。ここでBOWLでの基本的戦法を練習しよう。BOWLでは常にバックで走行するのがコツ。なぜならここにはピットがなく、修理ができないため、車体前方のダメージを抑える必要がある。そこでバックで走れば車体前方のダメージを軽減できるのだ。

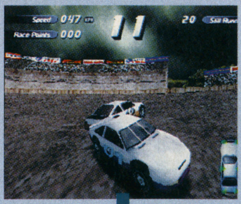




⇨ここでBOWLでの戦い方を身につけよう

The Colosseum (Division3)

コース自体に何の特徴もなく、プレイヤー自身の腕と運のみが勝負を左右するBOWL。やはりここでもバックでの走行が重要になる。特にこのBOWLは起伏も何もないため、敵車との衝突を避けるのは至難の業である。なお、ここあたりからは敵車同士がつぶし合いをすることが多くなってくるので、壊れかけの敵車を発見したら逃すことなく確実に破壊していこう。





⇨バック走行で逃げ回り、ポイントを稼ぐこと

The Pit (Division2)

ここはRed Pike Arenaとは逆に、中央部分が大きくくぼんでいる。スタート直後は敵車が中央部分に集中するので、バック走行で加速をつけて、一気に敵車の群をめがけて衝突しよう。ここは敵車同士の衝突が他のBOWLよりも多いため、モタモタしているとろくにポイントを稼ぐことなくレースが終了してしまう。序盤から積極的に衝突していくこと。





⇨敵車が中央部分に集中しているうちに突っ込め

Death Bowl (Division1)

4つのBOWLのうち、もっともやっかいな場所。なぜなら、ここの一部はガケになっていて、落ちてしまうとリタイヤになってしまうのだ。敵車をこのガケから落とせば、当然リタイヤさせられるが、ポイントを獲得できないのでやるだけムダだ。また、ガケ付近を走行していると敵車に簡単に落とされてしまうので、絶対に近づかないことがここでの鉄則である。





⇨ガケ付近で敵車に衝突されると一巻の終わりだ

2周目の新マップと新イベントを残さず完全解説

第6回 攻略

Dragon Knight 4

シミュレーション ドラゴンナイト4
バンプレスト
PS 発売中 6800円
メモリーカード対応（1～3ブロック）

2周目の戦いも、いよいよ後半戦に突入する。1周目とは違う戦場や新しいイベントといった、新要素に重点をおいて紹介しよう。

隠しアイテムと新イベントをまとめて紹介

今回は、下のチャートで示した範囲を攻略する。出現する敵は強くなる一方なので、戦いは苦しくなる。そこで前回と同様に、街や戦場に隠されている、ステータスアップができるアイテムの入手場所を紹介しよう。また、2周目になって新しくなった展開を、有利に進める方法も解説する。

街や村でアイテムを入手しておこう

訪れる街や村で、隠しアイテムを入手できるのは左に示した3ヵ所だけだ。しかし、一度に入手できる数は多いので、かなりステータスをアップできる。

隠しアイテムの入手場所

街・村名	調べる場所	アイテム
ホビットの村	・ロザリンドの上にある木箱 ・右下にある家の本棚 ・中央上にある広場の木 ・穴の中にある木箱	力の種4個 守りの種4個 力の種4個、守りの種4個 力の種8個、守りの種8個
ブレイズの港町	・左上にある家の木箱 ・左上にあるタル ・左下にある家の本棚 ・中央上にある木箱 ・左下の隅（海の方を調べる）	守りの種5個 力の種5個 守りの種5個 力の種5個 力の種10個、守りの種10個
タスタの港町	・右上にある家の本棚 ・右下にある家の本棚 ・左下に1つだけある木箱	力の種6個 守りの種6個 力の種6個

1周目とは違う戦場に注目！

戦闘Jと戦闘Kのマップは、1周目とは変わる。この2つのマップは、1周目で戦ったときよりも敵が弱いため、比較的簡単になっている。また、タスタの港町とドラゴンの砦では、仲間を分けるイベントが起こる。こうした2周目だけの新要素は、P47で解説しているので参照してほしい。なお、戦場を攻略しているマップ中には、隠しアイテムの入手場所を示している。記号は■が力の種、▲が守りの種、×が白い矢を表す。

進行チャート

- ホビットの村
- 戦闘H
- ブレイズの港町
- 戦闘Ｉ
- 名もない孤島
- タスタの港町
- 戦闘J
- ドラゴンの砦
- 戦闘K

戦闘H 18ターン

敵はまず5、6、7が近づいてくるので、魔法隊で攻撃。あとは敵を倒しながら、復活の泉まで移動する。このとき、14が突っ込んでくるので魔法隊で先制攻撃しておこう。復活の泉付近では11の射程距離に入るが、ダメージ覚悟で近づいて攻撃する。街の周辺にいる10、13、15は動かないので、遠距離から攻撃すれば問題ない。なお、★の砦にはヘレネが捕まっている。あとで仲間になるので、魔法隊で周辺の敵を倒し、必ず救出しておこう。また、16のレアもあとで仲間になるので、倒さないこと。



味方登場ユニット

訓練所
- ピエール／工作隊／LV7 AT52・DF47・RA1・MV3
- ジーナ／工作隊／LV7 AT46・DF50・RA1・MV3

攻略のポイント

戦場にある砂浜は、移動力が半分になる地形だ。しかし、魔法隊や工作隊、忍者隊は砂浜でも移動力が変化しないので、これらをメインに出撃させよう。

敵登場ユニット

1 ティキ／格闘隊／LV7 AT86・DF48・RA1・MV4
2 ザック／戦斧隊／LV7 AT60・DF76・RA2・MV2
3 ユング／格闘隊／LV7 AT86・DF48・RA1・MV4
4 ファンス／魔法隊／LV10 AT81・DF57・RA3・MV2
5 ラディン／剣士隊／LV7 AT67・DF60・RA1・MV3
6 キリサメ／剣士隊／LV7 AT67・DF60・RA1・MV3
7 ユリアン／剣士隊／LV7 AT67・DF60・RA1・MV3
8 ジャン／弓矢隊／LV9 AT54・DF73・RA2・MV3
9 レア／弓矢隊／LV11 AT64・DF87・RA2・MV3
10 ハンゾウ／忍者隊／LV11 AT80・DF63・RA1・MV5
11 フュージオン／魔法隊／LV10 AT81・DF37・RA3・MV2
12 ラルク／弓矢隊／LV9 AT54・DF73・RA2・MV3
13 カエデマル／忍者隊／LV11 AT80・DF63・RA1・MV5
14 マーベラス／ドラゴン・A隊／LV8 AT97・DF88・RA2・MV6
15 ヒンレック／ドラゴン・A隊／LV12 AT137・DF124・RA2・MV6

PS詳細続報！ ドラゴンナイト4 2周目だけの新要素を解説

Check! 修行イベントの秘密

ドラゴンの砦で特定のキャラが仲間にいると、仲間から外れて修行するイベントが起こる。これは、ネプチューンが仲間にいればネプチューン、ネプチューンがいなければパンドラ、パンドラがいなければカルタスとなっている。なお修行すると、マルクスの村のあとの戦場にレベルが5上がった状態で登場する。



⬅砦から出るときに、イベントが起こる



⬆特定のキャラのほかにも、2人まで修行させることができる

戦闘I 7ターン

この戦場は、7ターンのあいだに敵を全滅させなければならない。そのため、待たないでこちらから前に出て攻撃していこう。敵は⑥、⑦、⑧、⑨以外こちらに近づいてくる。このとき、⑩は手強いので優先して魔法隊などで倒す。あとは、⑥、⑦、⑧は騎馬隊や忍者隊など、⑨には魔法隊で対応しよう。なお、ここには復活の泉がないので、人数の減った部隊は後方にさげること。



攻略のポイント

強敵は⑨、⑩くらいなので落ち着いて戦おう。⑥、⑦、⑧は隣接して攻撃すれば反撃を受けない。

味方登場ユニット

	サラ／魔法隊／LV10 AT96・DF62・RA3・MV2
訓練所	ラビット／工作隊／LV8 AT51・DF54・RA1・MV3
訓練所	パウエル／工作隊／LV8 AT58・DF53・RA1・MV3

敵登場ユニット

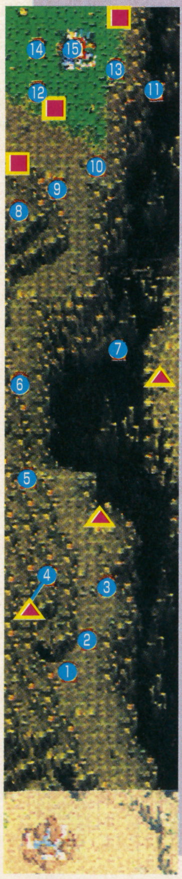
①オーディン／剣士隊／LV9 AT83・DF74・RA1・MV3
②ティキ／格闘隊／LV9 AT104・DF58・RA1・MV4
③ハロルド／戦斧隊／LV9 AT74・DF94・RA2・MV2
④ユング／格闘隊／LV9 AT104・DF58・RA1・MV4
⑤キリサメ／剣士隊／LV9 AT83・DF74・RA1・MV3
⑨フー／大砲隊／LV10 AT69・DF72・RA4・MV2
⑩イヨルグ／大砲隊／LV10 AT69・DF72・RA4・MV2
⑪ダービー／大砲隊／LV10 AT69・DF72・RA4・MV2
⑫モリス／ドラゴン・A隊／LV11 AT127・DF115・RA2・MV6
⑬ナイア／ドラゴン・A隊／LV11 AT127・DF115・RA2・MV6

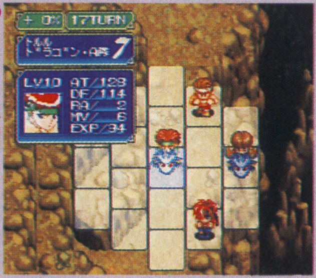
戦闘K 18ターン

この戦場の敵は、こちらが近づくまで動かない。ドラゴンナイトになったセイルやトルルで、遠くから近づいて倒していこう。中央付近まで移動すると、⑦が近づいてくるのでベイリットをオトリにして倒す。⑥と⑧には、セイルとトルルを射程範囲外から近づかせて攻撃する。このとき⑪が近づいてくる。これは強敵なので、セイルとトルルで優先して倒そう。あとは、⑬、⑭、⑮をベイリットでおびき出し倒せばいい。なお、戦闘Hでヘレネを救出して仲間にしていれば、この戦場にくるまえにドラゴンの砦でレアが仲間になる。

味方登場ユニット

レア／弓矢隊／LV17 AT149・DF142・RA2・MV3
セイル／ドラゴン・A隊／LV？ AT？・DF？・RA2・MV6
トルル／ドラゴン・A隊／LV10 AT128・DF114・RA2・MV6





➡ここでは、移動力の高いセイルとトルルとベイリットが活躍する

攻略のポイント

この戦場は幅が狭いため、移動力の低いキャラは邪魔になるので出撃させないこと。敵は射程距離の短いものが多いので、セイルとトルルだけで対処できる。

敵登場ユニット

①エリオン／弓矢隊／LV11 AT64・DF87・RA2・MV3
②ハンク／格闘隊／LV11 AT122・DF68・RA1・MV4
③ニコ／格闘隊／LV11 AT122・DF68・RA1・MV4
④ルシア／忍者隊／LV11 AT80・DF63・RA1・MV5
⑤バッシュ／忍者隊／LV11 AT80・DF63・RA1・MV5
⑥イプトール／魔法隊／LV13 AT102・DF72・RA3・MV2
⑦メサール／ドラゴン・A隊／LV13 AT147・DF133・RA2・MV6
⑧ラフキンス／大砲隊／LV16 AT105・DF108・RA4・MV2
⑨エリーン／騎馬隊／LV13 AT103・DF85・RA1・MV4
⑩マッドキャップ／騎馬隊／LV13 AT103・DF85・RA1・MV4
⑪エクシリア／ドラゴン・A隊／LV13 AT147・DF133・RA2・MV6
⑫レイチェル／格闘隊／LV11 AT122・DF68・RA1・MV4
⑬ワイルデン／戦斧隊／LV11 AT88・DF112・RA2・MV2
⑭ミシェル／戦斧隊／LV11 AT88・DF112・RA2・MV2
⑮ハロルド／戦斧隊／LV17 AT130・DF166・RA2・MV2

Check! 部隊編成のポイント

タスタの港町で、部隊を先に東へ向かうものと、町に残るものとに分けるイベントが起こる。しかし、このあと実際に戦闘するのは、町に残る部隊だけなのだ。そのため、レベルの高い部隊や、魔法隊などの遠距離攻撃ができる部隊を優先して町に残すように分けること。



➡東へ向かう部隊を気にせずに、強い部隊を残そう

戦闘J 25ターン

この戦場は、出撃する位置が2ヵ所あるため、最初から部隊を上下2つに分けることになる。敵は強い部隊が下に位置しているので、こちらもレベルの高い部隊を下から出撃させよう。敵は①、②、③が上から、⑤、⑥が下から移動してくる。こちらはそれぞれの部隊で倒しながら、復活の泉まで移動しよう。上の部隊は泉を拠点にして、回復をしながら⑦、⑯、⑰を1部隊ずつおびき出して倒す。下の部隊は、ベイリットをオトリにして⑭、⑫、⑬の順でおびき出して倒す。あとは、部隊を合流させてから全軍を右上へ移動させる。ここでもベイリットをオトリにして、⑮、⑱、⑲を1部隊ずつおびき出し魔法隊で攻撃しよう。



敵登場ユニット

①ノーサラートン／剣士隊／LV7 AT67・DF60・RA1・MV3
②ジョセフ／剣士隊／LV7 AT67・DF60・RA1・MV3
③ビクトリア／剣士隊／LV7 AT67・DF60・RA1・MV3
④ハロルド／戦斧隊／LV9 AT74・DF94・RA2・MV2
⑤バッシュ／忍者隊／LV6 AT50・DF38・RA1・MV5
⑥コスケ／忍者隊／LV6 AT50・DF38・RA1・MV5
⑦ヒスバルト／ドラゴン・G隊／LV10 AT106・DF117・RA2・MV6
⑧カエイ／弓矢隊／LV7 AT44・DF59・RA2・MV3
⑨アンシェル／弓矢隊／LV7 AT44・DF59・RA2・MV3
⑩ジキール／弓矢隊／LV7 AT44・DF59・RA2・MV3
⑪サイゾウ／忍者隊／LV7 AT56・DF43・RA1・MV5
⑫アイラム／格闘隊／LV9 AT104・DF58・RA1・MV4
⑬ビル／格闘隊／LV9 AT104・DF58・RA1・MV4
⑭ロートレック／ドラゴン・A隊／LV9 AT107・DF97・RA2・MV6
⑮アリア／魔法隊／LV9 AT74・DF52・RA3・MV2
⑯ルシア／忍者隊／LV7 AT56・DF43・RA1・MV5
⑰ボドニー／ドラゴン・A隊／LV9 AT107・DF97・RA2・MV6
⑱フィーア／魔法隊／LV9 AT74・DF52・RA3・MV2
⑲エクシリア／ドラゴン・A隊／LV13 AT147・DF133・RA2・MV6

味方登場ユニット

	ベイリット／格闘隊／LV15 AT163・DF93・RA1・MV4
	ヘレネ／僧侶隊／LV7 AT0・DF45・RA2・MV2
訓練所	ターニャン／忍者隊／LV8 AT69・DF56・RA1・MV5
訓練所	バルカン／大砲隊／LV9 AT73・DF75・RA4・MV2

攻略のポイント

上から出撃する部隊は、⑦、⑯が強敵。射程距離に入ると近づいてくるので、こまめに確認しながら移動する。下から出撃する部隊は、ベイリットの使い方がポイント。全滅させないようにして、何度もオトリに使おう。

パーツ購入とスプリントレースのポイントを伝授する



上手なマシンのチューンナップ方法とスプリントレースの前半戦の攻略を合わせて掲載。これを見れば、全コースで1位になることも夢じゃないぞ

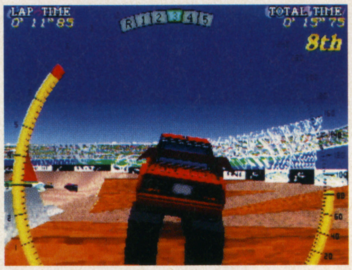
レース チョロQ2
タカラ
PS 2月21日発売予定 6800円
メモリーカード対応（1ブロック）
ネジコン対応
同画面対戦可能（最大2人）

最速マシンを作り上げるチューニング

レースで勝つためにはマシンのパワーアップが重要。効率のいいチューニングのポイントを、各パーツごとに詳しく説明するぞ。

タイヤ

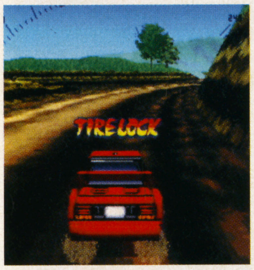
車体がスピンしやすいこのゲームでは、タイヤを強化することが最も重要になる。特にオンロードタイヤとオフロードタイヤは、お金がたまりしだい、より性能がいいものに買い換えよう。



⇧ビッグタイヤは、小さな障害物の上も走行可能。コースのショートカットに使える

ブレーキ

タイヤのグリップ力が低いのに、ブレーキを先に強化すると、タイヤがロックされてハンドルが切れない。タイヤの強化が先だ。



⇧タイヤがロックされると、ハンドルは切れないぞ

ステアリング

タイヤやエンジンを強化して、安定した走行ができるようになったら、クイックなステアを購入しよう。ハンドル操作は難しいが、すばやくコーナーを曲がれる。



⇧クネクネと曲がりくねった道では、クイックなステアリングが必要だ

エンジン

エンジンは、グリップ力の強いタイヤを買ってから強化する。タイヤの性能が悪いと、エンジンを強化してもスリップが多くなる。



⇧どうしても抜けない敵車が出現したらエンジンを強化すればいい

ミッション

エンジンを強化したら、ミッションの強化も忘れずにする。高価なミッションほどエンジンの性能をより引き出すことができる。

シャーシ

シャーシは非常に高価だが、エンジン以外で加速性をアップできる唯一のパーツだ。お金に余裕ができたらぜひとも強化しよう。

ウイング

性能のいいタイヤを使用しても、車体がすべってしまう場合には、ウイングを購入しよう。マシンのグリップ力を高められるぞ。

メーター

メーターを買い換えても、ゲーム画面のメーター表示が変化するだけで性能に変化はない。一律50Gと安価なので、好みで買おう。



⇧自分が見やすいメーターをチョイスしよう。このような面白いメーターもあるぞ

クラクション

クラクションを鳴らしても、敵車が反応することはない。鳴る音が変化するだけのものなので、買い換えは好みでおこなえばいい。

前作のデータを活用

前作のデータの入ったメモリーカードがあれば、前作で使用したボディと、1000Gまでのお金を引き継げる。



⇧前作で使っていた戦車のボディがそのまま使える。やったね

PS徹底攻略！ チョロQ2
スプリントレースで走りの基本をマスター

スプリントレースの前半コースをポイント攻略！

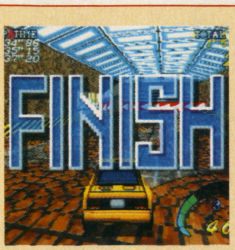
最初から挑戦が可能な3コースと、チョロQタウンに一度入ると登場する地下鉄の攻略ポイントを、各コースごとに説明する。攻略法には、このゲームの基本的なテクニックが多数含まれているので、ぜひともマスターして入賞をめざそう。さらにコースが追加されて、最終的には8つのコースをプレイすることができるようになる。



↑8コースのすべてで入賞すれば、ワールドグランプリに参戦できるぞ

とりあえず入賞をめざす

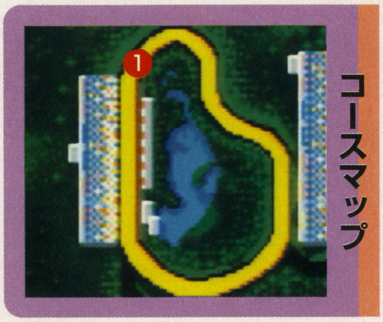
最初のうちは3位入賞を目標にして、確実な賞金獲得を優先する。1位をねらうのはマシンを強化したあとだ。



↑確実に入賞して賞金を稼ぐことを優先しよう

ショートサーキット

クルリと回るだけの簡単なオンロードコース。マシンを強化していない状態でも十分入賞可能なので、最初はここから始めよう。



❶基本コーナリングを覚える

コーナーを曲がるときに、アクセルを踏んだまま曲がろうとすると車体がスピンする。こんなときは、アクセルと曲がる方向のボタンを同時にではなく、交互にチョンチョン押すようにしてみよう。速度を落とさずに曲がれるぞ。

↓アクセルを踏んだまま曲がろうとするとスピンしてしまうが…





↑曲がる方向とアクセルのボタンを交互に押せばスピンしないぞ

海

砂浜や海中など、変化に富んだオフロードコース。オールラウンドタイヤでは滑るので、オフロードタイヤを装備して挑戦しよう。



❶海中走行のポイント

海中を走行する場面では、ふだんどおりの運転で対処できるが、海中から陸上に出るときにはコツがいる。陸が見えてきたら少しスピードを緩めて、陸上に出たらハンドルを思いきり左に切ろう。これで、壁に激突せずに済む。



↑陸が見えてきたら少し減速。陸上に出たら左にハンドルを切る

春の山

コーナーばかりのテクニカルなオフロードコース。オフロードタイヤに加えて、クイック・ステアも用意しておこう。



❶連続コーナーを極める

まず、最初のコーナーに入るときにアクセルを放そう。次に、そのままアクセルは押さずに、ハンドルさばきだけで続けてコーナーを抜けよう。無理に加速すると激突のもとになるだけだぞ。

↓最初のコーナーに入るときにアクセルを放して…

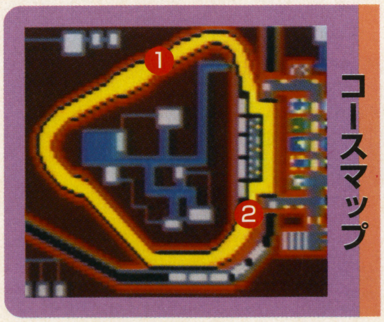




↑あとはハンドルさばきだけでコーナーを曲がる。安全確実な方法だ

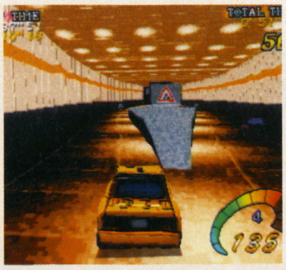
地下鉄

オフロードコースだがコーナーが少なく、スピードが出せるのが特徴。春の山と同じ装備でも、十分入賞をねらうことができる。



❶すいているほうを走る

線路が二手に分岐している場所では、先の道幅が非常に狭くなっている。追い抜きができないので、車が少ないほうの道を走ろう。



↑なるべく車が走っていない道を走るようにしよう

❷ゴール前でも気を抜くな

ゴール手前では看板の指示どおり右側を走ること。左側の道は行き止まりだ。また、坂道でスピードを出しすぎると壁に激突する。



↑坂を登り切るまえにハンドルを左に切ればOK

※コースマップ中の数字は、見出しの数字と対応しています。



エンディング直前までを完全攻略だ!!

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

人気の高い「マクロス」シリーズがオリジナルストーリーでPSに登場。3Dシューティングのバルキリー操縦法と各ミッションのポイントを伝授

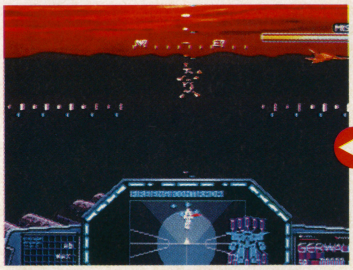
シューティング　マクロス デジタルミッション　VF-X
バンダイビジュアル
PS　2月28日発売予定　6800円
メモリーカード対応（1ブロック）
アナログジョイスティック対応

エースパイロットになるためのバルキリー操縦法

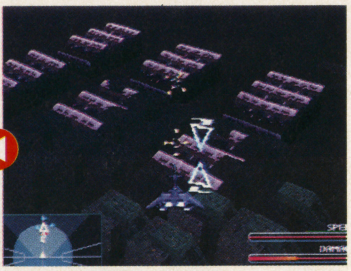
宇宙空間や大気圏内を縦横無尽に飛び回る可変戦闘機バルキリーが特徴のこのゲームで、当然重要になるのが操縦方法。バルキリーは各形態によって機動特性や視界に違いがある。

また、もう一つの特徴である必殺技は、自機が不利な状況にあっても一気に逆転することが可能なほど強力で、使いどころがミッションクリアのカギとなる。

これらの要素を把握してバルキリーの能力を生かしてこそ、真のエースパイロットといえるのだ。



⬆コクピットモードでは視界が水平になるため、空戦向きの視点といえる



⬆ガウォーク形態の客観視点モードでは、地上を見下ろすような視点になる

各形態における基本戦術を指南

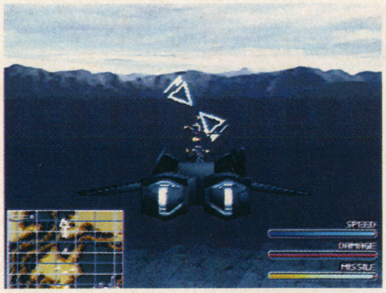
バルキリーは変形することによって、機動特性を大幅に変えることができる。各形態には適した地形や戦闘状況があり、それらに応じて随時変形をすればバルキリーの性能を最大限に引き出せる。そこで、各形態の長所を生かすために、効果的な戦い方を解説する。



⬆攻撃目標や戦闘状況が変わるたびに、変形を何度も繰り返すことになる

ファイター形態（F）

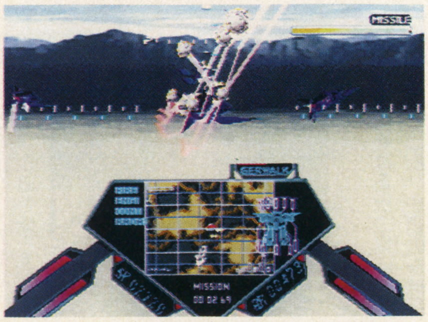
この形態は機首を上や下に向けることができるので、ほかの形態に比べて攻撃範囲が広い。しかし、速度を0にする事ができないうえ、真横への移動もできないので、敵を認識できる時間が短くなってしまい、攻撃する機会も少なくなる。そこで、最高速度で敵を振り切り、目標ポイントまで迅速に移動する手段として活用しよう。



⬆目標に向かって全速力で進み、敵を振り切れ

ガウォーク形態（G）

この形態の場合は、前後、上下、左右すべての方向に移動できるという3次元での使いよさが特徴になる。また旋回速度も速く、敵を認識できる時間が長い。敵機の攻撃を上下左右にかわしながら、後退して敵を捕捉し、ミサイルを一気にたたき込んで制圧しよう。

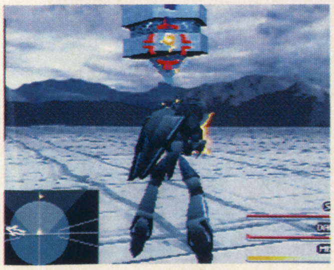


⬅攻撃をかわしながら敵を捕捉し、ミサイルをたたき込んでやろう

バトロイド形態（B）

その場で旋回できる唯一の形態。小回りの利く点を生かして障害物を有効に使えば、敵の攻撃を回避しやすくなり、市街戦を有利に戦える。シフトを使って方向を固定しながら自機を左右に振って攻撃をかわし、自動的に照準の合うガンポッドと強力な近距離打撃必殺技で工場や砲台を破壊すれば、局地戦が有利に進むぞ。

⬇浮遊砲台の攻撃も、地上から近づくと全然当たらなくなる



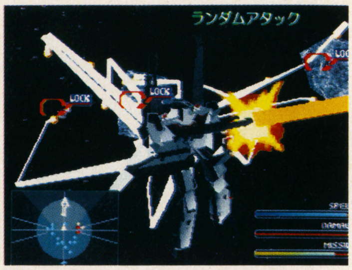
PS徹底攻略！ マクロス DIGITAL MISSION VF-X エースパイロット養成講座

VF全機必殺技リスト

機種	形態	△	□	×	○
VF-1 X-Plus バルキリー	F	ランダムアタック（6）	全弾発射（5）	ロールシザース（2） 高機動回避〈SP〉（2）	―――
	G	―――	全弾発射（5）	高速完全回避（2）	ガンポッド乱射（2）
	B	連続パンチ（2）	ガンポッド打撃（2）	転がりガンポッド撃ち（3） 高速ダッシュ〈SP〉（3）	ガンポッド乱射（2）
VF-4G ライトニングII	F	ランダムアタック（6）	全弾発射（5）	低空フライパス（2）	―――
	G	―――	全弾発射（5）	高速完全回避（2）	ガンポッド乱射（2）
	B	連続パンチ（2）	体当たり（4）	高速ダッシュ（3）	長距離スナイピング（2）
VF-11B サンダーボルト	F	ランダムアタック（6）	全弾発射（5）	ロールシザース（2）	―――
	G		全弾発射（5）	―――	ガンポッド乱射（2）
	B	連続パンチ（2）	体当たり（4）	銃剣突撃（2）	ガンポッド乱射（2）
VF-17D ナイトメア	F	QM69（4）	全弾発射（5）	低空フライパス（2）	ピンポイント爆撃（4）
	G	―――	全弾発射（5）	―――	ガンポッド乱射（2）
	B	連続パンチ（2）	ガンポッド打撃（2）	―――	―――
VF-19A エクスカリバー	F	ランダムアタック（6）	必殺・龍鳥飛び（3）	高機動回避（2）	超加速ダッシュ（2）
	G	―――	全弾発射（5）	高速完全回避（2）	ガンポッド乱射（2）
	B	ピンポイントバリアキック（2）	ピンポイントバリアパンチ（2）	体当たり（4）	ガンポッド乱射（2）
VF-22 シュトゥルムフォーゲル	F	ランダムアタック（6）	全弾発射（5）	アクティブステルス（3）	リミッターOFF（3）
	G	―――	―――	長距離スナイピング（2）	ガンポッド乱射（2）
	B	連続パンチ（2）	ピンポイントバリアパンチ（2）	長距離スナイピング（2）	フルバリアー（3）

必殺技による敵機の迎撃と攻撃回避

全機の必殺技は左の表のとおり。主な必殺技の効果と使い道を、以下に解説していこう。なお、表中のF、G、Bはそれぞれの形態の頭文字、カッコ内の数字は消費するポイント、SPはVF-1の宇宙用の技を表す。

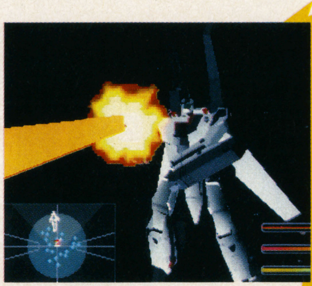


ランダムアタックは、射程内のすべべての敵に大ダメージ。ザコは全滅だ

すべての敵にダメージ

ガンポッド乱射

画面内にいるすべての敵を攻撃する必殺技だ。デモが終わったあと、画面内のすべての敵に一定のダメージを与えることができる。大量の敵に囲まれたときには、この必殺技で第一撃を与えよう。そのあとすばやくミサイルを撃ち込んで各個撃破すれば、少ないポイント消費で敵を迎撃できるぞ。



敵が一定のダメージを負い、迎撃が楽になる。消費ポイントも少ない

近距離打撃

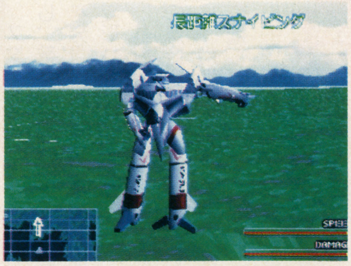
連続パンチ、ガンポッド打撃、銃剣突撃、ピンポイントバリアキック（パンチ）がこれにあたる。この必殺技は、照準が合っている近距離の敵を攻撃するのだ。攻撃が成功すれば、一撃で敵を撃破することが可能になる。しかし、敵とのあいだに障害物があると攻撃は成功しないので、目標とする敵に至近距離まで近づき、照準が合ったときにすぐ必殺技を出そう。



動いている敵には当てにくいが、与えるダメージは絶大だ

長距離スナイピング

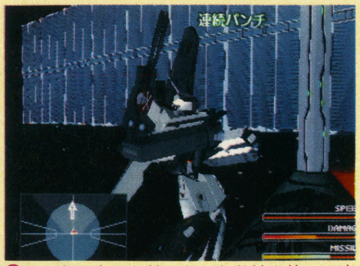
マーカーが表示する作戦目標に攻撃する必殺技だ。索敵範囲内に目標があれば、見えていなくても一撃で破壊することができるので、使用頻度は高い。ただし、この技も目標とのあいだに障害物があると、攻撃は成功しない。目標とのあいだに障害物がないのを確認してから、必殺技を使おう。



敵とのあいだに障害物がなければ、このデモのあと敵はすでに破壊されている

TECH ボスクラスの敵機を一撃でたたき落とせ

ボスクラスの敵は、装甲が厚くてなかなか落とせないうえに、かなりきつい攻撃を仕掛けてくる。こういう敵には、近距離打撃や長距離スナイピングを使って、大ダメージを与えよう。とくに、長距離スナイピングを使うと敵の射程外から攻撃できるので、強力なボスが出るミッションはVF-4やVF-22で出撃だ。



こんなに大きな敵でも、必殺技を使って攻撃すれば一撃で破壊できる

回避行動

ロールシザース、高速完全回避、低空フライパス、高機動回避がこの項目にあたる。この技はデモ中に無敵となって、敵の攻撃を回避できる。敵の攻撃を回避しにくいファイター形態のときに使おう。

低空フライパス



ロールシザース

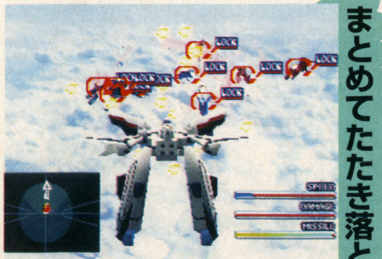


ロールシザースは何度もロールしながら攻撃を回避。低空フライパスは一気に超低空まで高度を下げて敵の砲撃を振り切る

まとめてたたき落とせ

全弾発射

視界に入っているすべての敵をロックオンして攻撃、ザコ敵を全滅させるというとても便利な必殺技だ。しかし、消費するポイントが高いので、むやみに使うとポイントが足りなくなって、ミッションの後半がきつくなる。かなりの敵が集結したときにだけ限定して使用すること。



目標をすべてロックオン。一斉にミサイルを撃って敵を一掃

作戦を完遂し、ミルキードールズ全員を救い出せ

ここからは、オペレーションオルフェウスの各ミッションをクリアしていくための方法を伝授しよう。ミルキードールズのメンバー全員を無事に救出するため、以下の攻略を参考にしてほしい。

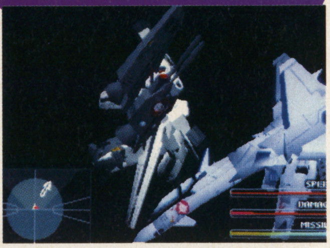


随所でミルキードールズを救出していく

MISSION1 VF-4相手に腕だめし

このミッションでは、VF-4と1対1で対決することになるぞ。敵を確認したらバトロイド形態に変形して、近距離打撃で一撃のもとに撃破できる。しかし、まだVFの操縦になれていない場合は、必殺技を使わずに各形態で攻撃して操縦感覚をつかもう。

打撃系で秒殺!!

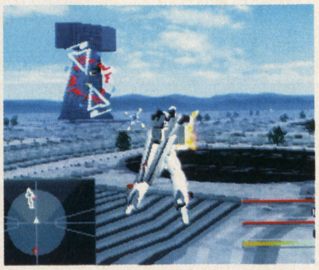


開始3秒で撃墜。ボス相手にも通用するパターンだ

MISSION2 敵レーダーサイトを攻撃

ミッションスタート時に自機が向いている方向に直進すれば、目標の市街地に到達できる。迎撃に来る敵機をミサイルで倒して、全速力で市街地を目指そう。

市街地では、バトロイド形態で敵の攻撃を左右にかわしながらガンポッドで攻撃しよう。索敵マーカーの示す3つのターゲットを破壊すれば、ミッションクリアだ。



シフトを使って左右に攻撃をかわしながら、目標のレーダーサイトを破壊

MISSION3 発電衛星を破壊せよ

スタート時の方向に直進し、途中で出てくる迎撃機をミサイルで倒してボス戦まで必殺技を温存する。発電衛星のあるポイントに着いたら、必殺技のランダムアタックでザコを全滅させよう。そしてガウォーク形態に変形し、上下左右に敵の攻撃をかわしながらボス2機にミサイルを撃ち込むのだ。



上下左右に敵の攻撃をかわし、ミサイルを打ち続ける

MISSION4 モーリィを救出

フィールドで登場する敵機は、ステルス機能を備えていて迎撃が難しい。敵機を必殺技で落とし、目標の破壊に集中しよう。

市街地では、バトロイド形態で浮遊砲台を落としながら、4つの攻撃目標を破壊して任務終了だ。



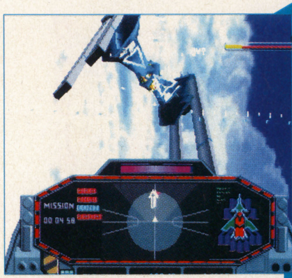


敵の迎撃機は無視して、次のレーダーサイトへ向かえ。そしてミルキードールズの2人め、モーリィを救出だ

MISSION5 敵航空部隊のせん滅

敵機を30機落とすと、ボスのケルカリアCが出てくる。目標を確認したら、速度を1万前後まで落としてうしろに張り付こう。そして、敵の攻撃を回避行動などでかわしながら、落ちるまで何度もミサイルをたたき込むべし。

速度を同調させろ



速度を1万前後で保ち、敵のうしろをとり続けて攻撃だ

MISSION6 敵機を迎撃せよ

中ボスクラスの敵が10機登場するが、ガウォーク形態でドッグファイトを展開し、すべての敵を撃破しよう。追撃戦で遭遇する敵はザコだけなので、全弾発射などでまとめて倒してしまおう。



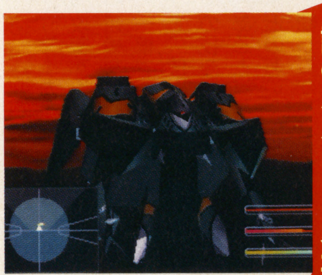
大気圏に入ったら1ヵ所に集中している敵を、全弾発射で一掃しよう

MISSION7 敵製造工場を攻撃

スタートと同時に全速力で直進し、敵輸送機を目指そう。輸送機を発見したら、ガウォーク形態に変形して追跡するのだ。

基地内では、中心部にある4つの浮遊砲台をすべて破壊してから、内部にある4つの工場を破壊すること。このあと登場する敵バルキリーの迎撃が簡単になるぞ。

謎のバルキリー登場

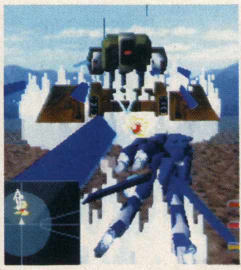


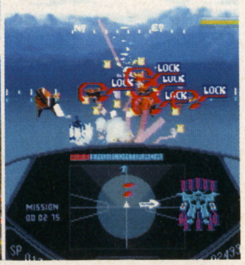
謎のバルキリーは手強い。登場するまえに浮遊砲台を破壊しておこう

MISSION8 敵の工場地帯を奇襲

フィールドエリアでは、マーカーの示す方向に直進し、レーダーサイトの破壊に集中しよう。

工場地帯では、敵を20機ほどせん滅すると装甲の厚いタンクが登場する。これを長距離スナイピングで有利に攻撃するために、VF-22で出撃しよう。





上空の敵をガウォーク形態で迎撃。地上の敵は、バトロイド形態のガンポッドと必殺技で破壊しよう

MISSION9 機動要塞に進入せよ

要塞内のボスは強力なので、途中でダメージを受けたくない。敵機にはできるだけかまわずに、機動要塞を目指そう。なお、要塞に進入するとデモシーンがあるので、愛機で出撃するのがお勧めだ。

この大きな機動要塞にひたすら直進。エンディングももうすぐだ



Weekly Information

サーキットの興奮を手に入れろ

GT MAXプレミアム・キャンペーン　2月28日～　カネコ

国内モータースポーツの人気レース、全日本GT選手権を題材にしたプレイステーション用ソフト、『全日本GT選手権MAX Rev.』（6800円）が、いよいよ2月28日に発売されるぞ。これを記念して、レースファンなら誰もが欲しがるGTプレミアムグッズが当たるキャンペーンが実施されている。

■GTカーに乗れるチャンス！

ソフトに付属しているハガキのアンケートに答えると、抽選でGTドライバーによる迫力ドライビングを、車載カメラで撮ったオリジナルビデオや、オリジナルCDなどが当たる。

さらに、クイズに答えると、抽選で本物のGTカーに乗れる同乗走行会に参加できるなど、まさにレースファンが胸踊る内容となっている。詳しくはTEL0422-71-7102まで。



⬆ゲームにも本物の迫力が溢れているぞ

ぷよで遊んで時計をもらおう

ぷよSUNウォッチプレゼント　5月31日まで　コンパイル

2月14日のバレンタインデーに発売された『ぷよぷよ』シリーズの最新作、セガサターン用ソフト『ぷよぷよSUN』（4800円）は、もう買ったかな？　「太陽ぷよ」という新たな要素が盛り込まれたこのゲームの、とっても気になるキャンペーンを行っているよ。

■キャンペーンの内容は？

アンケートに答えると、毎月抽選で100名に『ぷよSUNウォッチ』が当たるのだ。

毎月1回抽選されているから、発売直後の2月中なら、もらえるチャンスは高いハズ。まだ買っていない人は早めにゲットして応募しちゃおう。詳しくはTEL082-263-6165まで。



⬆ぷよSUNウォッチ

今度の戦いのステージはOVAだ

サイキックフォースOVA化発表　2月2日　ブロッコリー

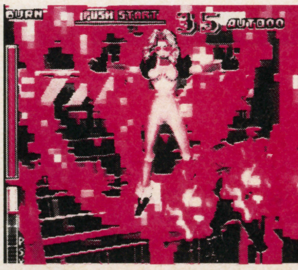
池袋サンシャインワールドインポートマートで行われたプレイステーション用格闘ゲーム『サイキック・フォース』（発売中・5800円）のゲーム大会「サイキックマスター選手権大会～帝都大戦勃発～」は大いに盛り上がった。魅力あふれるキャラが登場するだけに、大会当日には女性ファンの姿も多数。そして大会終了後には、重大発表が！

■シリーズ化前提でOVA化

何と、『サイキック・フォース』がOVAになる！　監督は「8マン」や「妖刀伝」を手がけた大貫健一監督。シリーズ化を予定し、続報は4月の東京ゲームショウで発表される。



⬆OVA化という重大発表には驚いた



⬆魅力あるキャラクタ、ド派手な技など、このゲームはハマりやすいぞ

精巧な内部パーツが丸見えだ！

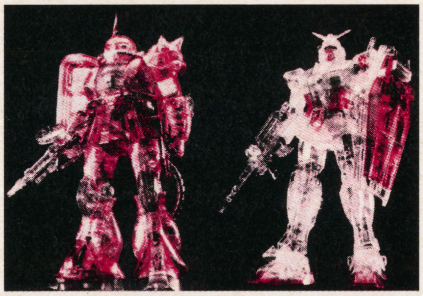
MGガンダム・クリスタルモデルプレゼント　3月31日まで　バンダイ

マスターグレード（MG）シリーズの発売で、プラモマニアのみならず、幅広い年齢層のガンダム世代にまで人気があるガンダムプラモデル。そのMGシリーズがさらに進化して、内部ギミックなどの中身が透けて見えるクリア成形の『クリスタルモデル』が登場したぞ。

コックピットの内部やメカパーツが透けて見え、鑑賞性にも優れるため、インテリアグッズに最適だ。

■豪華！　2体セットでプレゼント

今回発売されたクリスタルモデル「RX-78-2　ガンダム」と「シャア専用ザク」（各2800円）の2体をセットにして、抽選で100名にプレゼントされる。応募方法は官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ〒150-88　東京都渋谷郵便局バンダイ「クリスタルモデル」プレゼント・ファミマガWeekly係まで。締め切りは3月31日消印有効。



⬆この2体がセットで100名に当たる！

里華さんがRUNABOUTを熱唱！

RUNABOUTイメージソング収録　高橋里華　日本クラウン／クライマックス

プレイステーション用ソフト『RUNABOUT』（今春発売予定・5800円）のイメージソングを、ゲーム情報番組「ゲームカタログⅡ」でおなじみの高橋里華さんが歌うぞ。

今回、そのレコーディングスタジオにおじゃま虫。「ゲームはデモ版で遊んでみたけど、もう最高。曲のサビの詩もしっかりゲームをイメージしました」と里華さん。というのも、作詞も彼女が行ったからだ。CDは6月に発売予定。



⬆作詞まで担当している高橋里華さん

GOODS

同級生2の唯ちゃんと同じ制服が君の手に…

同級生2

オリジナル制服限定通信販売　5万9800円(込)　エルフ

『同級生2』グッズの通信販売が開始されたぞ。注目グッズはなんと言っても、唯ちゃんが着ている八十八学園の制服だ！

ボレロ、ベスト、ブラウス、スカート、リボンに、特製オリジナルバッジ（校章）の豪華6点セットが、5万9800円（込）で君の手に！

■申込方法は？

現金書留で、住所、氏名、電話番号、希望商品名（制服）を記入した用紙を同封し、〒166　東京都杉並区梅里1-7-7　新高円寺ツインビル1F（株）エルフ「同級生2グッズ係」まで。注文は1回の申込につき1セットまで。サイズはMサイズのみ。なお、送料はサービス。



⇧君も唯ちゃんになれる



⇦通信販売のみの200着限定品

全部集めた～い！ポケモンカード第2弾

ポケットモンスターカードゲーム第2弾「ポケモンジャングル」

2月末発売　291円（10枚入り）　メディアファクトリー

大人気のポケモンカードに、いよいよ第2弾が登場する。今回はジャングルに住むポケモンを中心に、全48種類のカードが仲間入り！

独自の変化を繰り広げる新種のポケモンは、草や水の属性を持つものが多く登場。独特なワザを持っていたり、特殊能力を駆使するポケモンが新たに登場しているから、相手が強力なポケモンを持っている場合には、新・特殊能力で対抗しよう。

■人気キャラが仲間入り

第1弾に続き、全151匹の中で人気が高いポケモンが新イラストで登場している。強力なワザが使える「サイドン」や進化カードの「プクリン」など、みんな超カワイイ。また第1弾の進化カードもあるので、組み合わせ方で戦いのバリエーションが増えるのも楽しみの一つだ。



⇧個性派ポケモンがジャングルシリーズで登場

CD

フルオーケストラで聞く天外魔境

天外魔境　第四の黙示録／オリジナル・サウンド・トラック

2月21日発売　3000円(込)　デジキューブ

アメリカを舞台に、火の勇者の戦いを描いたセガサターン用RPG『天外魔境　第四の黙示録』（発売中・6800円）。その音楽集第2弾は、有名オーケストラ「ワルシャワ・フィルハーモニック・オーケストラ」がオープニング曲を演奏。それも、ポーランドのワルシャワフィルハーモニック・ホールで収録だ！

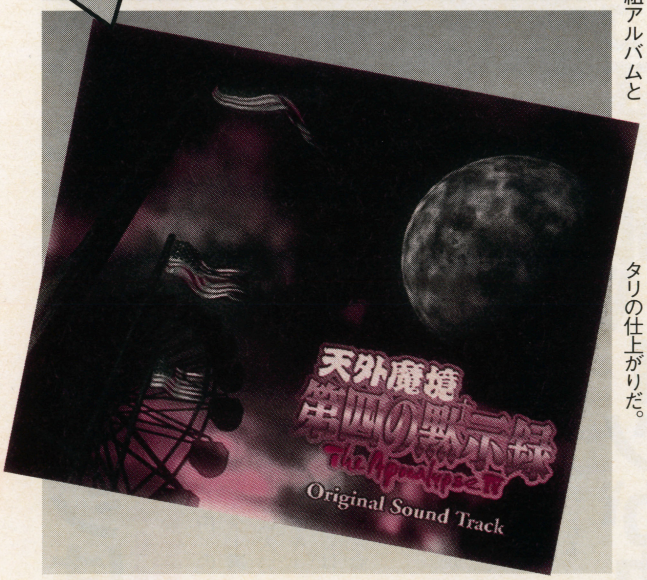
ゲーム未収録の同オーケストラによるアレンジ・バージョン4曲を含め、ゲーム中のオリジナル・サウンドも収録した100曲を越える大作が、2枚組アルバムとして登場する。

■納得の高音質は聴きごたえあり

ハイ・クオリティ・デジタル編集での収録は、ゲーム中に流れるBGMをバッチリ再現している。そのほかに、ゲームの舞台でもあるアメリカのカントリー・ウェスタンや南米音楽など、様々な民族音楽をベースとした、多彩なバリエーションになっている。

国内のスタジオ録音とは違う、ホールで収録された音の臨場感は、ハイクオリティなアニメシーンにピッタリの仕上がりだ。

今週のPick UP!



穏やかな勇気

氷上恭子



2月21日発売
バンダイ・ミュージックエンタテインメント
1000円(込)

氷上恭子さんのデビューシングルが発売された。「穏やかな勇気」、「思い出に追い越された夜」のほかに、「江崎プロダクションフェスティバル」で井上喜久子さん、大谷育江さんと共に歌った「春の風が吹いていたら」のソロバージョンを収録する。ファンが待ち望んでいた1枚だ。

CDドラマ 速攻生徒会2

小川雅史／新声社



2月21日発売
キングレコード
2800円(込

「速攻生徒会」のCDドラマのリリースは、なんと1年ぶり。待ち望んだぶんだけ、内容もよりパワーアップしての登場。折笠愛さんをはじめとする、人気声優のボーカルも冴えわたる！

ツインビーPARADISE3　サントラセレクション

コナミレーベル



2月21日発売
キングレコード
2200円（込）

ラジオドラマのために制作された新曲を中心に、アレンジバージョンやBGMなど、全27曲を収録！　ブックレットには名シーンの解説が付く。ファン必携のアイテムとなりそうだ。

PRESENT

今回はド～ンとあげちゃうぞ！

ゲームソフト、オリジナルテレカとサイン色紙を、合計41名にドド～ンとプレゼントするぞ。どのプレゼントもお宝になることは間違いなし！ 当たる確率も高い（？）ので奮って応募しよう。

まずはゲームそのもの2タイトルを用意

チュンソフト／ライトスタッフ ゲームソフト

■パッケージが変わった！

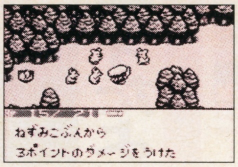
大人気のゲームボーイ用RPGソフト『風来のシレンGB・月影村の怪物』のパッケージが変わったのは知ってる？ これまでは箱の色が「燃えるような赤」だったのが、風＝空を連想させる「ぬけるような青」にイメージチェンジ。実は再発売されるのを機にパッケージが一新されたのだ。この新パッケージ版ソフトを3名に。

■新感覚の競馬ゲーム

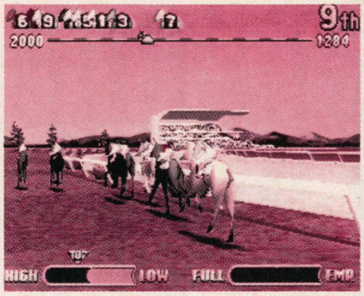
ライトスタッフの『ジョッキーゼロ』は、レースで展開を読んでムチを繰るテクに加えて、襲いかかるさまざまなアクシデントをクリアし敵キャラを倒していく、今までになかった競馬ゲームだ。ダービー制覇が最終目的のシミュレーション要素が加わって、楽しさは想像以上だよ。このソフトを1名に。



⇧ぬけるような青がベースになった新パッケージ



⇨シレンの旅はいつでもスリリングだ



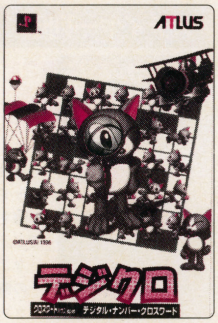
⇧ダービー制覇を目指してひたすらムチを打つ

人気ゲームのオリジナルテレカを合計27名にプレゼントするぞ！

アトラス／ライトスタッフ／セタ／マイクロキャビン／コンパイル テレカ



⇨アトラスから『プリクラ大作戦』（6800円）のキララとクララがデザインされたテレカを2名に



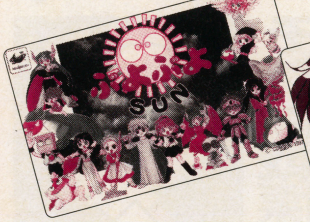
⇨アトラスから気軽にナンバークロスワードが楽しめる『デジクロ』（4900円）のテレカを3名に



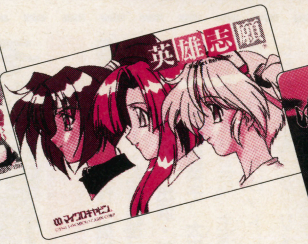
⇨アトラスから個性的なキャラが魅力的な『HEAVEN'S GATE』（5800円）のテレカを2名に



⇨ライトスタッフから『ブルーフォレスト物語～風の封印～』（5800円）のテレカを2名に



⇧コンパイルから、さらに連鎖の気持ち良さがアップした『ぷよぷよSUN』（4800円）のテレカを5名に



⇧マイクロキャビンから、3人の女の子が英雄を目指すRPG『英雄志願』（6800円）のテレカを5名に



⇧アトラスから、実在する峠を再現したレースゲーム『峠MAX最速ドリフトマスター』（5800円）のテレカを6名に



⇧セタから、ゴルフの名門コースを再現した『栄光のセントアンドリュース』（9800円）のテレカを4名に



⇧セタから、遊んでいると本当にやりたくなっちゃうリアルな『パチンコ大好き』（5800円）のテレカを3名に

人気声優直筆のサイン色紙だ！

エクシングエンタテイメント／リバーヒルソフト サイン色紙

『天地無用！ 登校無用』とサターン版『タクティクスオウガ』に出演している声優陣直筆の、それぞれのサイン色紙をプレゼント。



⇧『天地無用！ 登校無用』。リバーヒルソフトより3名様に



⇧『タクティクスオウガ』。エクシングエンタテイメントより1名様に

●応募方法

官製ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望するプレゼント名を明記し、〒105 東京都港区新橋1-1-16 徳間書店インターメディアFM W・Weekly Information「プレゼント係」まで。

※2月28日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。応募は1人1賞品につきハガキ1枚に限らせていただきます。ご了承下さい。

VIDEO

看護婦姿のライムがプリティだよ

宝魔ハンターライム3　3月7日発売　5800円　アスミック

本日発売のプレイステーション用デジタル・アニメーションゲーム『宝魔ハンターライムWITHペイントメーカー』（4900円）。

これは、妖怪キャラなどを思いのままに作ることができるお絵かきツールが付いた、ユーザー参加型のテキストアドベンチャーゲーム。アニメーションやグラフィックも、従来以上の仕上がりだ。

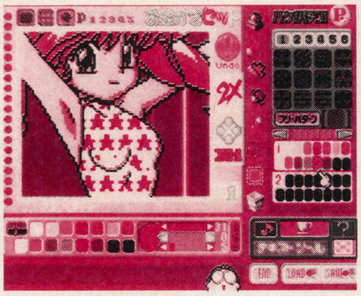
■キュートなキャラが大活躍だ

その『宝魔ハンターライム』に登場する主人公ライムが、所狭しと大活躍するビデオアニメがこれだ。第3弾の今作は、ライムが白衣の天使になった。看護婦に変身したライムと闘う敵キャラ妖怪は「ちゅうしゃきんぐ」。みんなに嫌われている注射器の恨みが、魔宝王によって妖怪化されて、ライムを襲う!

■インパクトある院長さん登場

敵キャラ以上のインパクトを持つのが「院長さん（♀）」。シュワちゃん顔負けのマッチョぶりで、顔だってゴリラ以上の迫力だ。このインパクトのあるお方が、敵か味方か、それは見てのお楽しみ。ちなみにビデオの中には、着せかえライムセットが同梱されているので、ファンは手に入れないと後悔するかも。

さらに、1巻から3巻までに付いているクーポンを全部集めると、本編で使用された「生セル画」が全員にもらえるよ。



⬆これが「お絵描きツール」だ

今週のPick UP!



ゆかいな仲間たち／ミッキーはミニーが好き



発売中
ブエナビスタホームエンタテインメント
2800円

ディズニーアニメの大スター、ミッキーマウスと、仲良しの恋人・ミニーマウス。アニメの世界だけでなく、現実の世界でも超有名なこのカップルの、ホットなエピソードを6話集録する。おなじみのドナルドダックやプルートも登場してふたりの恋に花を咲かせている。

ステイヤー列伝



2月21日発売
ポニーキャニオン
3800円（込）

過酷なレースを美しく駆け抜けるサラブレッド。その中でも3000メートル以上の長距離を得意とする馬を、特にステイヤーと呼ぶ。メジロマックイーン、ライスシャワーなど競馬史上にその名を残す名ステイヤーの勇姿、レースシーンが収録されている。ファンなら要チェックだぞ。

プーさんと遊ぼう／バレンタインのプレゼント



発売中
ブエナビスタホームエンタテインメント
2800円

ディズニーキャラクタ「くまのプーさん」のTVシリーズをビデオ化した作品。今回は「バレンタインのプレゼント」と「3匹のピグレット」の2つのエピソードが収録されている。みんなの人気者プーさんと、実際に楽しく遊んでいるように感じられる、心温まる内容になっている。

CINEMA

それは戦慄の未来への序曲だった

ねらわれた学園　3月8日公開　ギャガ・コミュニケーションズ配給

■未来人と高校生エスパーの対決

初秋の東京、飛鳥山学園高校は生徒会役員選挙の真っ最中。楠本和美はいつも通り、立候補者があいさつする校門をくぐっていく。選挙が終わり、新生徒会長には高見沢みちるに決定。しかし今までの高見沢みちるとは、どこか別人のようだった。学園の規律を正すという彼女の公約が実行に移され、そして…。

監督・清水厚、原作・眉村卓、CGプロデューサー・松野美茂、脚本・佐藤嗣麻子／清水厚、出演・村田和美、柏原収史、佐伯日菜子、太田有美ほか

監督・大林宣彦、主演・薬師丸ひろ子で81年に大ヒットした映画「ねらわれた学園」が、リメイクされて公開される。原作や前作の内容を大胆にアレンジし、さらに最新SFXを駆使した映像に注目だ。

■90年代のSFファンタジー

原作はこれまで、NHKの少年ドラマシリーズ、薬師丸ひろ子主演の映画、そして原田知世主演によるTVドラマと、3度映像化されてきた。今回の作品ではSFXに加えてCGも活用し、未来からの侵略者と超能力に目覚めた現代の高校生との戦いを、ファンタスティックに映像化。さらに、今注目されている村田和美、柏原収史、佐伯日菜子の3人の夢の競演が実現したことも話題だ。



1月31日発売号読者アンケート当選者

●マクロスDIGITAL MISSION VF-X（PS）
大阪府／村井友香　奈良県／和田 茂
広島県／広沢奈美　福岡県／藤川輝美
群馬県／岩崎真哉

●チョロQ2（PS）
新潟県／板谷越亜里　山梨県／今村公治
愛知県／福井 衛　三重県／福永浩之
山口県／古屋敬子

●SEGA AGES／ファンタジーゾーン（SS）
北海道／高橋義広　千葉県／上野真由美
東京都／玉ノ井玲美　高知県／田村文男
大分県／黒沢剛志

●重装機兵レイノス2（SS）
岩手県／五日市修　宮城県／伊東和茂
石川県／倉恒弘行　神奈川県／田岡研司
広島県／岡崎貴紀

●糸井重里のバス釣りNo.1（SFC）
東京都／大矢朋美　神奈川県／片野 守
三重県／竹田和彦　大阪府／吉川貴士
徳島県／住岡みなみ

●ティンクルスタースプライツ（NGCD）
東京都／山口昌恭　埼玉県／新井美夜子
大阪府／別府琢郎　兵庫県／篠原賢哉
福岡県／石川雅士
（敬称略）

●担当者紹介●

マモー：ついにPS購入を決意。最近PSのゲームばっか担当してるから、持ってないとなにかと不便なのだ。これも時代の流れってやつ？　なんかやだな。

影ロー：そんなに親しくない隣の部屋の人に、いきなり『FFⅦ』の質問をされて、びびりながら答えた。音がもれてたですかね。ほんとびっくりしたっすよ。

ポン助：3時のおやつはスルメに限る。最近イカばっか食ってるから、俺の周りはイカくさい。

なんだーあ、もう春の兆しかぁ でも花粉が来るよー。今年は大量らしいので困ってしまうぞ

FMW（ファミマガウィークリー）投稿バトルロイヤル

FMW CONTRIBUTION BATTLE ROYAL

ポン助「今日はちょっといわせてもらいますけどね」

影ロー「何ですか、いきなり冒頭からおだやかじゃないっすね」

ポ「街にISDNの公衆電話ってありますわね」

影「はい、あの灰色のやつでしょ？　通信のターミナルがついてるやつ」

ポ「そう、それ。それの小さいやつで、アクリルの扉がついてて、その下に引き出し形のテーブルがついているタイプのものがあるんですわ」

影「はい、見たことあります」

ポ「でね、持ち歩いているノートパソコンから、通信しなきゃという立場になったんですわ、この間」

影「生意気っすね」

ポ「（ムカッ！）でね、アクリルの扉を開けて、引き出しのテーブルを引っぱり出して、パソコン置いたんですわ」

影「はいはい」

ポ「そしたら、ちょっと手が滑ってアクリルの扉が閉まったんですわ。アクリルの扉と引き出しテーブルは連動していて、扉が閉まるとテーブルは収納される…。結果はおわかりですね、コンパックのコンチュラエアロは哀れ、自由落下…。シールか何かで、扉が閉まるとテーブルも収納されますとか、書いとけっちゅーんじゃ！」

影「パソコン、壊れたんすか？」

ポ「一応、動いてはいるんですけれども…」

影「そうとう怒ってますな」

ポ「怒ってるわい！　一見便利そうに見えて、実はユーザーの敵みたいなモノ、嫌いじゃい！」

影「で、おたよりコーナーとの関係はあるんですか？　その話」

ポ「ないかも」

マモー「さっきから聞いていたら、何の話をしとるんだ！　そんな話をしたいのなら、テレビブロスにでも投稿せんか！　バカ」

影（マモーさん、なんかそれは違うんじゃ）

ポ「じゃあ、そうします」

影（なぜ、納得する？）

フリーなトーク 2点

マ「じゃあ、フリートークの原稿を書け！」

私の誕生パーテーだというのに、私を無視して勝手にパーテーを始め、ケーキ突入の前に酔いつぶれた父と母。あれほど悲しかったことはない。

（福島県／ゆきちゃん）

影「悲しいっす」

ポ「夫婦仲良く酔っ払うなんて、仲むつまじくていいじゃないですか」

マ「そういうことじゃあるまいて」

ポ「でもね、パーテーはないでしょう、パーテーは」

影「いいじゃないすか！　何かかわいらしくて」

ポ「そうかー？　日本語の乱れじゃないかのー」

マ「オマエの頭が乱れとるっつーんじゃ。バカ」

みなさま〜、修正液をペン先下にしておいておくと、出なくなっちゃうから気をつけてね。

（神奈川県／西井龍人）

ポ「はい、じゃあ次のおたより」

マ「おい、それじゃあいかんだろうが。もうちょっとふくらませよ、弾ませて弾ませて」

ポ「でも、修正液からどう話題をふくらませていけばいいんですか？　だいたい、このハガキを選んだのは誰？」

影「ボクっす」

ポ「じゃあ、影さんに広げてもらいましょうよ。ところでどうして、この修正液ネタを選んだんです？」

影「だって、修正液といっても、いろんな種類があるじゃないですか。子持ちしゃもみたいなのとか、平べったいカンチョウみたいなものあるし。修正液っていっても、みんなそれぞれ生命をもっているんす！」

ポ「別に、命はもっちゃいないよ」

マ「何か、妙な広がりになってきてるから、次いくぞ、次」

ファミリーマートでバイトしてるんですが、1月31日、『FFⅦ』がメチャメチャ売れました。発売日だけでミリオンか？　マモーさん、影ローさん、ポン助さんはコンビニで買いました？　やっぱり影ローさんはサークルKですか？

（神奈川県／凌駕黎）

ポ「まあ、一応押さえときましたけどもね、コンビニで」

影「何いってるんすか、そんな冷めたようなこといって。バリバリ遊んでるんじゃないすか」

ポ「でもね、最近思うんだけど、以前に比べて、数年前と比べてみて、熱中度は下がってるね。自分が歳を取ってきたのかもしれないし、ゲームがそういうことになってきてるのかもしれないし。『FF』も、もうそろそろ…」

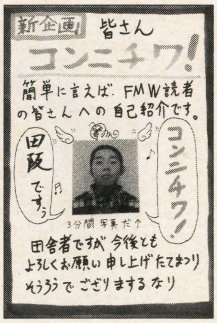
マ「ああ、そうなの？」

ハガキ書くのに夢中で、気がついたら3時45分だった（注・AMです）。今日も風が強いなあ…。

（埼玉県／大和リキ）

ポ「あなたは、今、ハガキに夢中なわけですね。でも、なぜ、今日も風が強いんでしょうか？　風が吹くと桶屋が儲かるというのは、なぜでしょうか？」

マ「勝手に自問自答するんじゃないってーの！」



➡（香川県／田阪雅充）キミの勇気には、頭が下がりますわ（？）（ポン助）

マ「顔出しするってか？　どうだろうなあ。田阪くんはいいかもしれないが、みんなそうとは限らんぞ」

ポ「自己紹介しても、ああそうですかとか、そんな感じの流れでしょ。ああ、でもそうか。みゆきのお母さんとか、どんな人なのかなあとか思うし、女性に限ってなら、そういうコーナーがあってもいいかもしれないと、今結論つけましたよ」

マ「なんだか、回りくどい！」

影「田阪さんて、こんなお顔してたっすか」

ポ「まあ、どうでもいいけど。自分の顔出すっていうのは、かなり勇気がいることではあるからな。拍手拍手、パチパチ」

マ「口でパチパチいうなっての」

ポ「女性に限れば、どしどし応募ください」

マ「勝手に決めるんじゃないっていうとろーが！」



➡（福島県／おとぎうらん）愛では遊べないのがつらいところだ（ポン助）

マ「マイナーといい切るのは、なんだか忍びない」

ポ「マイナーっていうのは、面白いソフトの供給が止まったハードということを意味するのか？」

影「マイナーでも何でも、自分が面白いゲームがプレイできるのなら、それでいいような気もしますが」

マ「先見のセンスを養うってのも、あるわな。ハードを選ぶときに、1年とか2年とか先に、自分の買おうとしているハードがどうなっているのか？　3年とか先になるとハードのスペック自体が古くなってるので、どんなハードでも古いということになるんだろうけど」

今週の喜怒哀楽 1点

部屋を整理していたら、去年もらった義理チョコが出てきた。捨てるには忍びないので、明日食べようと思う。（千葉県／流河水天）影「うぅ、その気持ちわかるっす！　友達の話っすけど、もらったチョコを後生大事に冷凍庫の中に取っといてるヤツとかいたっすぅ（涙）」マ「自分のことじゃないの？」影「何いってんすか。ボクはモテモテ王国のファーザーと呼ばれた男っすよ…（涙）」

勝手に略すな 1点

ファミマガって略語ですか？（埼玉県／名探偵）ポ「そういわれてみりゃそうですね。ファミリーコンピュータマガジン、略してファミマガですな」影「社内報の名前が『週刊ファミマガWeekly編集部通信』っていうんですけど、これを略すと、週刊ファミ…」マ「その先は続けんなぁ！」影「痛ぅ…キ、キチンシンクはやめてくださいよ…」マ「少しは自分の立場を自覚せい！」影「はぐぅ…ヘソで投げるバックドロップもなしです…」

ダジャレでポン 1点

サターンFAN、No.3『蒼穹紅蓮隊』のスペック表の下に、「ST-Vからサターンへ、早急な移植で～」と書いてあった。俺とこの記事担当者のセンスは同じなのか…。喜んでいいのかな？（三重県／川西正臣）影「川西くんは『蒼穹紅蓮隊』早急に移植してくれ、って投稿をくれたのです。で、こういうの、好きな人はけっこう仕込むもんすよ。ボクも「船上が戦場だ！」、「橋の端に注意」とかやってたっす」マ「…後で倉庫の裏まで来い」影「墓穴？」ポ「かなりね」

お悩み相談室 1点

せっかく「読者ゲーム評」でおもちゃ券をもらったのに恥ずかしくて使えません。助けてください。（神奈川県／凌闇黎）影「恥ずかしい？　何でだろ。あ、ゲーム評担当の堕天使Sに聞いてみよう」堕天使S「ああ、やっぱりなぁ」影「おお、やはり何か秘密が!?」堕「うむ。知りたければ投稿してみるといいだろう」影「…単なる宣伝に使われているような」堕「来週は討論会もやるよ」

ホラふき三太夫 2点

マ「笑えるホラを吹いてもらおうかな」

家の前で空を見上げたら、風船おじさんが飛んでましたね。まだ生きてたんですね。（愛知県／開花宣言）

ポ「それはキドカラーの飛行船じゃないのか？」

マ「古い話題だなあ」

ポ「小学生だったころ、日本全国、キドカラーの飛行船が飛んで回りますっていうのがあって。授業中に見えたので、おうおうキドカラーだっていうことになり、授業が中断したことがあったなあ」

影「ポン助さん、本当の歳がばれてしまいますよ」

ポ「ああ、これもホラホラ」

うちのサターンは、約43億倍速のCD-ROMドライブ搭載。あまりの速さに土星へ一直線さ。（東京都／六分儀）

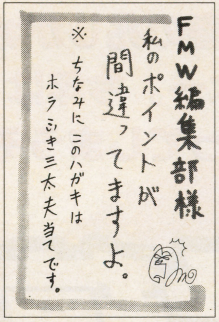
ポ「何か、きどってるじゃん。そんなんじゃ、あきまへん」

マ「関東弁か関西弁か、どっちかにしろよ」

マモー様。順位とポイントをチェックしましたが、間違いはございません。さすがに全員のポイントをチェックするのは、少々骨でしたよ。（広島県／レッドバール）

マ「やめろよー。ネタなんだけれども、コワイじゃないかー」

影「このハガキ、ほんとに嬉しかったっていうか、ほっとしたっす。コーナー名を見るまではな…」



➡（香川県／田阪雅充）このハガキのおかげで影ローが2日休んだ（マモー）

フリーイラスト 3点

マ「イラストのスペースを3割増量してみたぞ」

ポ「消費税が5%になると、世の中どう変わるんでしょうか」

影「5円玉が増えるんすよ」

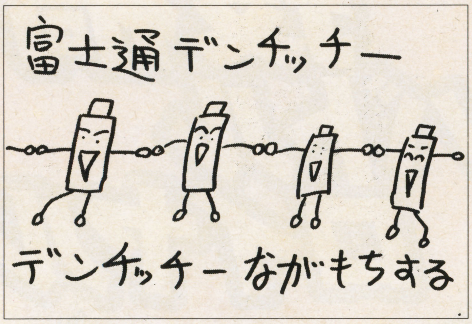
マ「そういうコトか？」

ポ「高いモノ買うんなら、3月中」

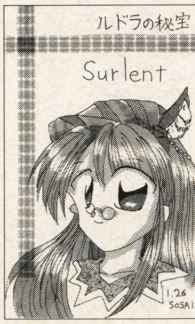
マ「オマエ、2%の差が出るような高級品、買えるのか？」



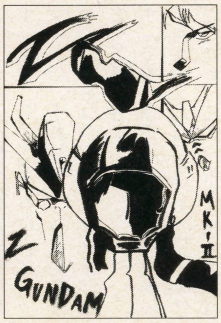
➡（兵庫県／宇無月みゅー）あんまり開き直りすぎてもダメっすよ（影ロー）



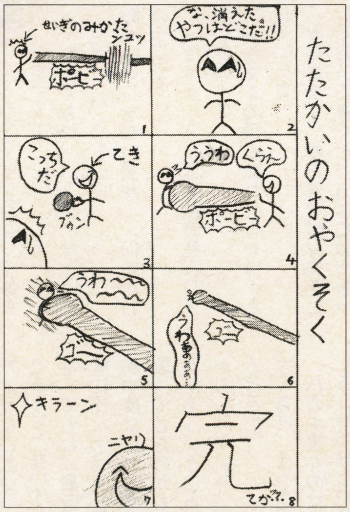
➡（埼玉県／名探偵）キミのお父さんは関係者だったりするのか？（マモー）



➡（宮城県／そーさい2）んで、そーさいちゅうのは、総裁？　葬祭？　それとも意表を衝いて相殺か？（ポン助）



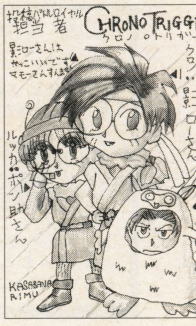
➡（三重県／東等）構図をわかりやすくすれば、もっとよくなるぞ（マモー）



➡（宮城県／おとぼけ）こういうのも掲載するところがFMWの余裕の部分。でもこんなに大きくなくてもいいか？（マモー）



➡（山口県／ケンカキック）おお、この蝶野はすごい。入魂を感じるっす。今回の優秀作品はこれに決定っす（影ロー）



➡（栃木県／風花ライム）ああ、これオレに似てる似てる。あとはあんまり似てないかな。ハハハハ（ポン助）



➡（広島県／ウーピー）ああ、喫茶店でだべって時間つぶししたい（ポン助）



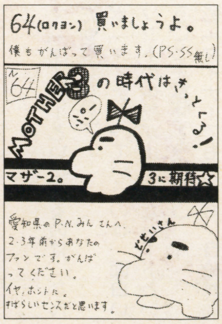
➡（神奈川県／大野愛）臨時まんがでポンのコーナーを開催。まあこういう光景は、確かに編集部でありがちですね（マモー）



➡（鳥取県／くろぶち）昔、寝グセがいやで、みかんが入っていた赤いネットをかぶって寝ていたのはオレだけ？（ポン助）



➡（東京都／トクジダンス）ファンが見たら泣きそうですね。ちょっとお近付きになりたくないっす（影ロー）



➡（愛知県／みっけ）どせいさんはかわいいけど、実在したらイヤ（ポン助）

ひと言フリートーク 1点

なんとなく入ったファミコンショップに懐かしのファミコンソフトコーナーがあったので、ちらっとのぞいてみた。カセットのみの『スーパーマリオ』が980円だったので、買おうかなと思ったら、隣に説明書付きのやつが同じ値段で売っていた。これって初回限定版か？　と思いつつ、何か怖かったので買いませんでした。（東京都／ノラえもん）影「昔のソフトだと、フィーリングで値段決めることもあるかも。気にしないほうがいいっす」

拝啓○○様 1点

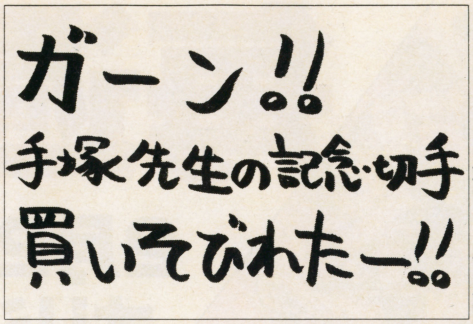
拝啓みん様。連コインは天下のご法度。そういう外道は乱入してやっつけちゃいましょう（俺は下手でダメだけど）。知人Hは連コインを見つけると「許さ～ん！」といって成敗してくれます。そして僕らは彼を「仕置人」と呼んでいます。仕置人に頼んでみてはいかがでしょう。（長野県／S指定）影「女連れの男をぐちゃぐちゃにするのは聞くけど、連コインキラーてのは初めて聞いたっす。死して屍拾うものなしって感じ？　イカスー！」

ブラボー！ ブラザー!! 2点

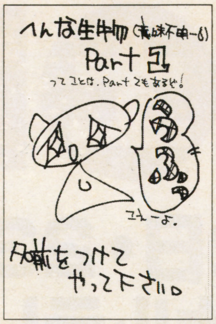
マ「大笑い、クスクス笑いができる一発ネタをご紹介だ」
影「今回は、投稿をそのまま掲載するパターンを強化ですか」
マ「ビジュアルにうったえるわけですか。でも文字をたくさん書かなくてもいいわけってか？」
マ「わけのわからんことをいうな」

オロナミンCを飲むと、尿が異常に黄色くなると聞いたのですが、どなたかやったことある方いますか？　わくわく（↑アホか）。（大阪府／霜月みぜる）

ポ「ビタミンCとかカゼ薬とかユンケルとか飲むと、誰でもオシッコは黄色くなります。黄色いオシッコでわくわくできるなんて、最高です」
マ「だから、なんで文の結びがそうなるのよ」



➡（大阪府／霜月みぜる）そうか。あんまり気を落とさぬようにな（マモー）



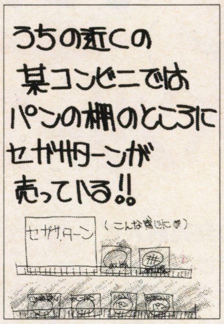
➡（神奈川県／龍花月かれん）命名、ツレちゃん。ただなんとなく（影ロー）



➡（兵庫県／MD）すいません、○○コさん。パッチマンすよね（ポン助）



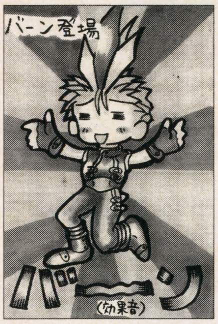
➡（東京都／理の使徒）つぶやきシローも最近パワーダウンしてる（ポン助）



➡（岡山県／おれるす）いいじゃん、よろず屋さん的なお店で（ポン助）



➡（京都府／ダンスイングルーヴ）キミが京都府民てとこがミソか（影ロー）



➡（大阪府／霜月みぜる）とてもわかりやすいニュアンスがよい（マモー）

今日からキミもサイキッカー 2点

マ「超能力が使えたら、あなたならどうする？　ということを考えていただいた」

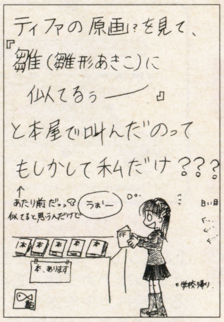


➡（愛知県／藤原まいむ）早めに寝るか、完徹すれば遅刻はない…（影ロー）

マ「朝をなくすよりも、自分の血圧をコントロールしたほうが、超能力の仕事量は少なくてすむんじゃないのか？」
影「ボクも、朝は苦手っす」
ポ「オレには、朝はない」
マ「来るのが遅いのは、起きないからだろーが！　朝を作れ！」
ポ「ハーイ」
マ「返事が軽い！」
影（のれんに腕押しっす）

それって俺だけ？ 2点

マ「こんなことしてるのはオレだけ、私だけ？　というコト。教えてほしい」

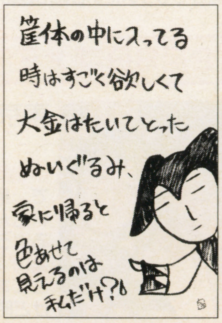


➡（北海道／鮎未律）ヒナガター、エー、ヒナガタがー？　まじ？（ポン助）

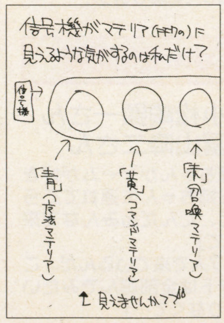
マ「そうなの」
ポ「オレは決してそうは思わないけれども」
影「胸はでかいっすよね」

シャーペンを使うとき、間違ってシンのほうをノックしたことがあるのはオレだけか？　いや、そんなはずはない！　あれは痛い（涙）（埼玉県／迎夢王）

ポ「これには同意します」
影「まあ、あるっすね」
ポ「その痛みを回避するために、一時期は横にノックのノブがあるものとか、真ん中を折ってシンを出すタイプのものとか収集して、使用いたしました」
マ「なんでことばが丁寧になっているんだよ。バカ！」



➡（福島県／おとぎうらん）筐体って専門用語じゃないのか、今は（マモー）



➡（東京都／きさらぎ浅葱）そういえば見えないこともないかな？（マモー）

投稿のオキテ

影「突発企画、今週の困ったちゃん～！　封書でまとめて投稿するときは、ハガキサイズの紙に書いてくださいー。管理ができないし、ネタをそのまま掲載することが不可能になります」
マ「料金不足の封筒なんてのも、もってのほかだぞ」
ポ「ハガキには、住所、氏名、ペンネーム（あれば）、電話番号を必ず書いてください」
影「ペンネーム変えるときは、明記してくださいねー」

現在の順位

1位	霜月みぜる	35P	8位	みん	20P
2位	きさらぎ浅葱	29P	13位	MD	19P
3位	プチワラ	28P	14位	みゆきのお母さん	18P
4位	上海りるりる	26P	14位	名探偵	18P
5位	開花宣言	25P	16位	ティガ	15P
5位	レッドパール	25P	16位	陽＆父	15P
7位	大野、十四の悲劇	23P	18位	蒼月ひかる	14P
8位	アール・グレイ	20P	19位	藤原まいむ	13P
8位	大野愛	20P	19位	凌駕黎	13P
8位	くろぶち	20P	21位	深津まゆこ	12P
8位	田阪雅充	20P	21位	ユウ	12P

霜月さんが頭1つ抜け出した感がありますね。最近の彼女の投稿量は、かつてのプチワラくんを彷彿とさせるものがあります。質も高くて、いい感じですよー。

〒105
東京都港区東新橋1-1-16
TIM FMW編集部
「FMW投稿バトルロイヤル」○○係

 ● 編集部日記 ●

FMW語録その1。「今、ひま？」：仕事を振る際に使用する。フレンドリーに語りかけられるのが特徴。振られたほうに拒否権はない。例：K「一段落ついたー。おうち帰るー」O「K君、今、ひま？」K「あ、一応…」O「確かエヴァ好きだったよね？」K「はあ、まあ…」O「なんか急に2ページやることになったから。ラフ、明日までね。よろしくー」K「しょんなー！」なお、上の例はフィクションぽくて、実在の人物とはあまり関係ありません。

毎週土曜日 発売前ゲームをエンジョイ

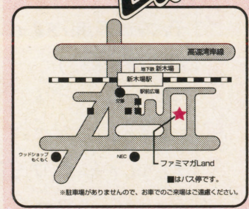


2月22日・23日のオリジナルテレカは『ヘンリーエクスプローラーズ』

アンケートにこたえるだけで…オリジナルテレカをゲット!!

たっくさんの発売前人気ソフトが好きなだけプレイできる！ そんな夢のような施設があったことをキミは知ってたかな？ ソフトショップの店頭でやってるような、小さなモノじゃないぞ。ズラリと並んだ200台以上のモニターから、キミのやりたいゲームを選んでプレイすることができるのだ！ ちょっと気になるゲームも買う前に体験できるグッドな施設「ファミマガLand」は、東京・新木場駅の目の前！ ウレシイ入場無料だ！

ファミマガLand が それを可能に!!



■交通機関
●JR（京葉線・武蔵野線）・営団地下鉄(有楽町線)
臨海副都心線／新木場駅下車
●路線バス
夢01系統
錦糸町駅(JR)～新木場駅（約35分）
（日曜・祝日のみ、毎時1～3本運行）
木11甲系統
東陽町駅(営団地下鉄）～新木場駅
（約20分、毎時3～5本運行）

毎週日曜日は会員Day!!

「人気ソフトの順番待ちがイヤだな」「土曜日じゃ都合が悪い」といったアナタは、会員登録がオススメ！ 右に綴じ込んである登録ハガキを送るか、土曜日の来場時に直接申し込むことで登録することが可能だ。後日、ファミマガLand事務局から、来場してもらいたい日時を連絡する。奮って応募しよう！

2月8日ファミマガLand訪問者



東京都／小松崎顕一さん
／冨山降二さん

小松崎「お姉ちゃんがゲームが好きで、最初はお姉ちゃんに連れてこられたんだけど、だんだんみんなで来るようになって」
冨山「今日も7人で来ているんだ。ここにあるソフトは全部遊んでみたいけど時間が足りなくて…」

★注意!! ファミマガLand改装工事のため、来週（3月1日・2日）以降の開催日時、場所は未定です。決まり次第、追ってお知らせいたします。

2/22・23ファミマガLand プレイ可能予定ソフトリスト
（3/7～3/13発売予定ソフトが対象）

プレイステーション最新作
●ヘンリーエクスプローラーズ／コナミ／シューティング

セガサターン最新作
●ヘンリーエクスプローラーズ／コナミ／シューティング
●新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression／セガ／アドベンチャー
●GAME−WARE Vol.4／ゼネラル・エンタテイメント／ETC
●機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者／バンダイ／シューティング

スーパーファミコン最新作
●アニマニアクス／コナミ／アクション
●パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 Vol.1～／日本シスコン／テーブル

※プレイ可能ソフトは、変更の可能性があります。

お問い合わせ…(03)-3573-8635 ファミマガLand事務局まで
（休日を除く月～金曜日の午後4時～6時まで受け付け）

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

61

差出有効期間
平成9年10月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱

ファミマガWeekly

ファミマガLand モニター募集係
ファミマガWeekly 3月7日号

□□□-□□

住所　最寄り駅（　　）線（　　）駅

ふりがな
氏名　電話番号（　　）　ー

学校・学年　小学校・中学校・高等学校・大学
専門学校・社会人・その他　年

誕生日　19　年　月　日　性別　男・女

（キリトリ線）

(キリトリ線)

好きなジャンル とても好きなジャンルをA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	RPG		格闘アクション		アドベンチャー	
	シミュレーション		スポーツ		パズル	
	アクション		シューティング		テーブル	

好きな系統のゲーム とても好きな系統をA、それほどでもないものをB、あまり好きではないものをCと記入してください。						
	業務用の移植もの		海外ゲーム		アニメ（マンガ）原作もの	
	ゲームキャラ重視		美少女系		兵器・メカもの	
	パソコンからの移植		ファンタジー		SF	

過去、プレイしたなかで最も好きなゲーム

ゲーム歴　　　年	プレイしたゲーム本数　　　本

所有ハードに○をつけてください（いくつでも）

1．ニンテンドウ64　2．プレイステーション　3．サターン　4．PC-FX
5．スーパーファミコン　6．ファミコン
7．NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
8．メガドライブシリーズ　9．スーパー32X　10．PCエンジンシリーズ
11．ゲームボーイシリーズ　12．バーチャルボーイ
13．ゲームギア（キッズギア）　14．3DO　15．DOS／V
16．マッキントッシュ　17．PC9801・9821シリーズ　18．MSXシリーズ
19．ピピンアットマーク　20．業務用　21．その他　22．何も持ってない

年平均新作ソフト購入本数　　　本	年平均中古ソフト購入本数　　　本
週平均ゲームプレイ時間　　　時間	月平均ゲームセンタープレイ時間　　　時間

以下の項目について、ゲームの評価ができるほどの知識があるものに○をつけてください（いくつでも）

1．野球　2．サッカー　3．ゴルフ　4．釣り　5．プロレス
6．その他のスポーツ　7．麻雀　8．パチンコ　9．パチスロ
10．将棋　11．囲碁　12．競馬　13．ギャンブル　14．ピンボール

攻略最高潮！ゴンガガ村～ウータイまでを追跡！

第5回

アイテム、魔法etc

+データ情報も大露出だ!!





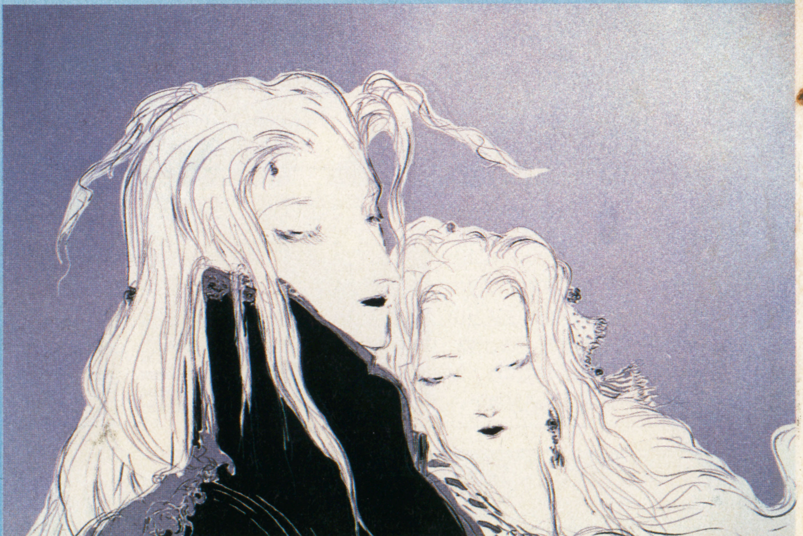
FINAL FANTASY VII™

ファイナルファンタジーVII

CONTENTS 目次

ページ数大ボリュームアップ。今まで通りの詳細なストーリー攻略に加え、武器やモンスターなどの各種データも一挙公開するッ!!

RPG ファイナルファンタジーVII
スクウェア
PS 発売中
6800円
メモリーカード対応（1～15ブロック）
CD3枚組



今回の攻略進行チャート

1. ①ジャングル
   ・タークスと遭遇
2. ②レノ&ルード戦
3. ③ゴンガガ村
   ・ザックスの話を聞く
4. ④メルトダウン魔晄炉
   ・スカーレットたちの会話を盗み聞き
5. ⑤コスモキャニオン
   ・ブーゲンハーゲンに会う
6. ⑥ギ族の洞窟
   ・通過する
7. ⑦ギ・ナタタク戦
8. ⑧ニブルヘイム村
   ・神羅屋敷でヴィンセントを仲間に
9. ⑨ニブル山
   ・通過する
10. ⑩マテリアキーパー戦
11. ⑪ロケット村
    ・シドと会う
12. ⑫パルマー戦
13. ⑬ウータイ
    ・街に消えたユフィを探す
14. ⑭ラプス戦



ストーリー攻略編

STORY

FINAL FANTASY VII

今回の攻略範囲はゴールドソーサーエリアを抜けた先に広がるゴンガガエリアからユフィの故郷のあるウータイエリアまで。ヴィンセントやシドも一行に加わり、いよいよパーティメンバーが全員揃うことになるのだ。もう怖い敵なんかいない!?

①ジャングル～④メルトダウン魔晄炉

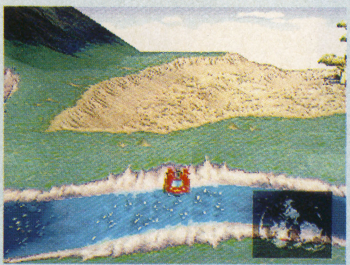
ゴンガガエリアは通過するだけ目立ったイベントは存在しない

手に入れたバギーに乗り、ゴールドソーサー南の浅瀬を越えるとそこがゴンガガエリアだ。

ところが、このエリアには必ず通過しなければならないポイントは存在しない。先を急ぐならそのまま西のコスモエリアへ進もう。



エリア南東にはぽつんと建つ民家が…



川の中でも変に水色の部分がバギーで越えられる浅瀬だ

1 村と魔晄炉につながるジャングル

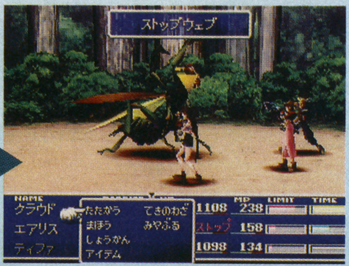
ゴンガガエリアに入って南西の方角に進むと、怪しげな建造物を囲んだ森が見えてくるはず。

ジャングル内部ではその構造よりも出現する敵に注意すること。

敵はけっこう強め…



攻撃を加えると巨大化するフラワープラグ



ストップウェブで行動を封じてから攻撃してくるインセクトキマラ

ジャングル







新マテリア「必殺」

これはコマンドマテリアの一種で、実行するとクリティカル攻撃か攻撃ミスという極端な効果を生み出す。使用頻度は高くないが、攻撃モーションは必見だ



※マップ内の数字はマップ同士のつながりを表します。

2 タークス再び!! レノ＆ルードを倒せ

ジャングルに入るとすぐに、タークスの面々と遭遇。レノ＆ルードとのバトルに突入する。2人いっぺんに戦うことになるので、ケアルの全体化は必須となる。
また、こいつらはどちらか片方がやられると退却してしまうのだが、両者とも落としていくアイテムは高価なもの。HPをうまく調節して全体攻撃で倒すように。



レノのHPが減ってくると、ルードは回復魔法を使う



BOSS ルード

HP：2000	特殊攻撃
弱点：なし	ファイア ケアル



BOSS レノ

HP：2000	特殊攻撃
弱点：なし	タークス光線 電気ロッド

3 ゴンガガ村では魔晄炉の被害が

ジャングル内を北西へと進んでいくとゴンガガ村へ到着する。
この村は村外れにある魔晄炉の影響でかなりさびれてしまっているが、売っている商品はかなりのもの。一通り買い揃えておこう。

ゴンガガ村 宿泊費：80ギル

アイテム屋

品名	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
テント	500
乙女のキッス	150
うちでのこづち	150
金の針	150
興奮剤	100
鎮静剤	100

武器屋

品名	価格
ハードブレイカー	1500
グランドグラブ	1200
アトミックシザー	1400
ストライクロッド	1300
ギヤマンヘアピン	1300
ブーメラン	1400
モズのはやにえ	500
チヂマール	500
ファイアカクテル	500

アクセサリ屋

品名	価格
ハチマキ	3000
銀縁メガネ	3000
星のペンダント	4000
タリスマン	4000
ホワイトケープ	5000
怒りの指輪	5000
マテリア・惑わす	6000
マテリア・時間	6000
マテリア・治療	1500
マテリア・変身	5000



武器屋はアクセサリ屋の2階に！



ちょっとわかりづらいかも知れないが、この店は1階がアクセサリ屋、2階が武器屋になっているのだ

●老夫婦の家に入ると…

ゴンガガ村の一番南東にある民家に入ると、ザックスというソルジャーの話を聞くことができる。この時、ティファ＆エアリスがパーティにいるとちょっとしたイベントが発生する。

し、知ってるの!?



実はザックスとエアリスはいい仲だった!! …でも、なんでティファが知ってるんだ？


煙突から煙が立ち上っているのが目印となる

4 壊れた魔晄炉で神羅と遭遇

ジャングル内には崩壊してしまった魔晄炉が存在する。特に大きなイベントではないが、神羅の幹部であるスカーレットとタークスのリーダー、ツォンの会話を立ち聞きすることができる。
また、魔晄炉内を調べると「タイタン」のマテリアが手に入る。

おっきなマテリア…？



むむっ、なんかスゴそうな情報。大きいコトはいいコトだからな！

炉内からマテリア発見！





これで5つめの召喚マテリアが手に入ったってわけだ

POINT ゴンガガエリアに出現するモンスターの特殊攻撃

ゴンガガ村周辺に出現するモンスターの特徴は、HPは低いがちょっと特殊な攻撃を仕掛けてくるということ。ここで採りあげている2体がその代表で、「徐々に石化」や「カエル化」といった攻撃を仕掛けてくる。とくに後者は治しづらい状態変化なので、アクセサリ「ホワイトケープ」を買って防御しよう。



食らってしまったらとにかく手早く敵を全滅させること

タッチミーのカエル化攻撃がイヤ～!!


カエルになると攻撃力が下がるわ魔法は使えないわでさんざん



⑤コスモキャニオン～⑦ギ・ナタタク戦

レッドXIIIの故郷で学ぶのは惑星の仕組みと未来!!

バギーに乗ってゴンガガエリアを西に進むとコスモエリアへと入ることができる（空の色が青から朱色に変わったら入った証拠だ）。
コスモエリアをしばらく道なりに進むとバギーが故障する。ところが、幸か不幸かその近くにはレッドXIIIの故郷であるコスモキャニオンがあったりするのだ。

バギーで西へ、西へ！



まぁ、実に都合の良い場所で故障するものですな

5 学者たちが集う星命学の聖地

コスモキャニオンは星命学を専攻する学者たちが集まる街。バギーが直るまではしばらく時間がかかるという話なので、見物がてら買い物でもしておこう。武器、マテリア共に買い替え時だ。



そんなにスゴい所には見えないけれど





ナナキって…レッドXIIIのこと!?

レッドXIIIの本名ってナナキだったのか

宿屋は見つけにくい



コスモキャニオン自体が薄暗いため、入口はかなり見つけにくい。写真を参考に

コスモキャニオン

宿泊費：100ギル



アイテム屋	
品　名	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	500
乙女のキッス	150
うちでのこづち	150
金の針	150
興奮剤	100
鎮静剤	100

武器屋	
品　名	価格
バタフライエッジ	2800
タイガーファング	2500
ハードバルカン	2700
プリズムロッド	2600
シルバーバレッタ	2500
風車	2400
グリーンメガホン	2400
銀の腕輪	1300

マテリア屋	
品　名	価格
HPアップ	8000
MPアップ	8000
惑わす	6000
変身	5000

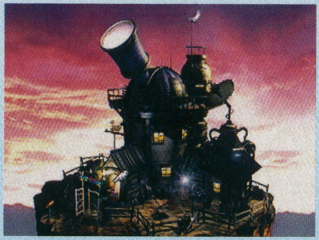
店と店はかなり距離も離れており、場所もわかりづらいのでマップを参照しながら買い物してほしい





●ブーゲンハーゲンと会う

コスモキャニオンの頂上には長老ブーゲンハーゲンが住んでおり、彼から星命学の基礎を教えてもらうことができる。今後のゲーム展開に深く関わる単語（ライフストリームとか、ね）も飛び出すので注意して聞くように。



いざ頂上に着いても、小屋の入口は結構わかりづらい。写真でクラウドが立っている位置が入口です





星命学はクラウド1人ではなく3人で見ることができる。仲間はキャニオン内部のどこかにいるので、一緒に行きたい人間を探せ

POINT 街周辺のモンスター

コスモキャニオンの周辺に出現するモンスターは、いままでとは比較にならないほどの強敵ばかり。左に紹介しているのはその中でも特に注意すべき敵たちで、通常攻撃を防御したり、MPにダメージを与えたりとかつてない攻撃をしかけてくるのだ。こいつらと戦う時は召喚魔法を使って短期決戦を心がけるようにしよう。
また、そのほかにもHPや攻撃力が異常に高いゴーレムや、こちらを「怒り」状態にして攻撃命中率を低下させてくるキキアチェといったモンスターが出現する。

え、MPにダメージ!?



グリフォン



防具でも変わるが、出会った当初は80程度MPにダメージ

デザートサハギン



リミット技ですら防御する!!

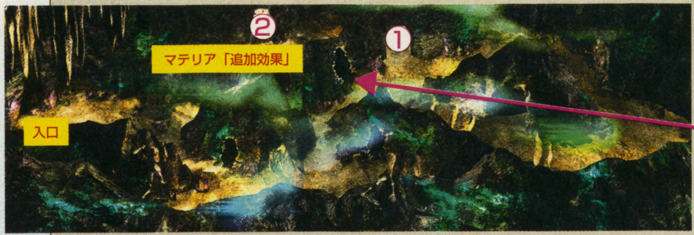
※マップ内の数字はマップ同士のつながりを表します。

6 過去の戦争の傷跡を残す洞窟

ブーゲンハーゲンから星命学を学ぶと、今度は「レッドⅩⅢの父親は先の戦いで敵前逃亡した腑抜け」説を確かめるためにキャニオン地下の洞窟へと入っていく。

洞窟内部は基本的に一本道なのだが、横道にズレていくことによっていくつかアイテムを手に入れることができる。特に「追加効果」はここにしかないマテリアだ。

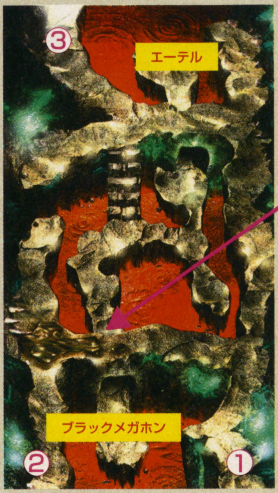
ギ族の洞窟



スイッチを押して道を開く

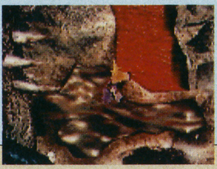
この穴の中に入りこみスイッチ（変わった石）を押すと、①が開く。他の穴のスイッチは押さないように





すべる床に注意！！

この部分の床はダッシュで上を移動すると滑ってしまい、ダメージを受ける。そうならないためにも×ボタンを押さずに移動しよう

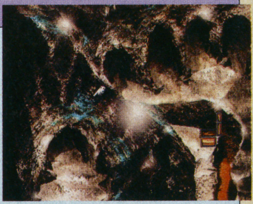


➡滑ってトゲに当たると全員500ポイントのダメージ!!



隠し通路を抜けてアイテムを

ここにある「フェアリーリング」を取るためには、隠し通路を通っていく必要がある。一番左にあるトンネルに入ったら右下を押しながら進み、目に見えない道に進入しよう。お宝は目の前だ



敵の特殊攻撃「死の宣告」には注意せよ！



➡最近のシリーズではお馴染み、一定時間が経過すると必ずデス（即死）の効果がかかる特殊攻撃。ATB形式を「おすすめ」にしておかないと泣きをみることに…

7 太古の怨霊ギ・ナタタクと対決

洞窟の最深部に到着するとギ・ナタタクとのバトルだ。

ギ・ナタタク自体はそれほど手強い相手ではないのだが、とりまきであるソウルファイアが厄介。こいつらはパーティの誰かに乗り移って攻撃を受け付けなくなるという特殊能力を持っている（乗り移った状態から攻撃をしかけてくる）。乗り移られる前にシヴァやブリザラを使って素早く倒してしまうように。なお、一度倒してしまえば二度と復活はしない。

ギ・ナタタクだけになったら後は楽勝。好きなように殴れ。

BOSS ギ・ナタタク



HP：5000	特殊攻撃 ドレイン アスピル
弱点：聖	

乗り移られる前に「シヴァ」で倒せ!!



⬆シヴァを2発も当てればソウルファイアは十分

●倒した先には…？

ギ・ナタタクを倒すとイベントが始まる。これはオートで進んでいくので、こちらはレッドⅩⅢと父の涙の再会を眺めていれば良い。

イベントが終了すると舞台はキャニオンの入口へ移動する。

レッドⅩⅢの咆哮がこだまする…



⬅父はふぬけや臆病者ではなかった!! レッドⅩⅢは改めて冒険の仲間入り



⬆レッドⅩⅢが父親に抱いていた誤解を解く感動的なシーンだ

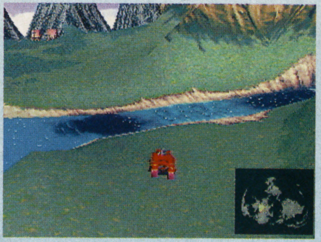


⬆ギ・ナタタクを倒すと手に入る「重力」のマテリア。あまり使わないうえに、売っているんだけどね

故郷ニブルヘイム村を抜けロケットポートエリアへ!!

コスモキャニオンを出たら、今度はバギーで北へ北へと進んでいこう。すると、険しい山々に囲まれた村が見えてくるはずだ。

察しのいい方ならこの山を見ただけでピンとくることと思うが、ここはクラウドとティファの故郷、ニブルヘイム村なのだ。以前の回想にもあったように、この村は焼けてしまったのだが…さて？



ニブル山のふもとにひっそりとたたずむ我が故郷。セフィロスを追っているうちにこんな場所まで来ようとは…

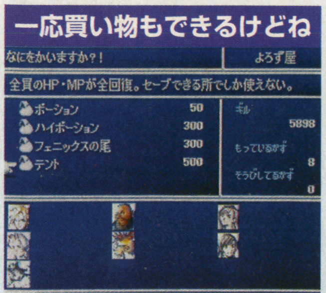
8 なくなったはずの村がなぜここに？

村はある種異様な雰囲気に包まれており、村人たちもクラウドたちのことはまるで知らないという始末。基本的に現段階ではすべてはわからないが、ティファの家や神羅屋敷に行けば何かがわかる？

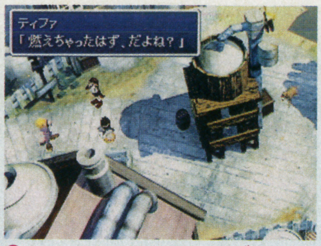
●ヴィンセントを仲間に

以前にも紹介したように、神羅屋敷の地下にはヴィンセントが眠っており、彼と会って話をすることができれば仲間になる。

屋敷内に隠された4つの暗号を解いて金庫を開ける、地下室のカギを探そう。



本当に一応って感じですが



まぁ、そりゃなくなったはずの村がそのまんまの姿で残ってたら本人たちでなくてもビックリするわな



一通り話を聞いたら一度立ち去ると…



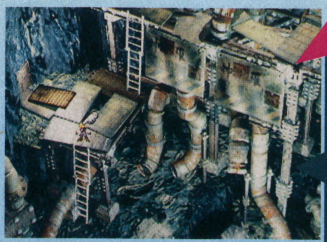
金庫を開けるパスコードは特に難しく考えずに、見たままの数字を入力しよう

9 生きて帰れぬニブル山を越える

ニブルヘイムの村を抜けるとニブル山へ着く。今回の攻略範囲の中でも最大の広さと最悪の内部構造を誇るので、迷いそうだと思ったら必ずマップを参照しながら進んでいってほしい。

実際の話、ニブルヘイム村もこのニブル山も通過するだけのポイントなので、これといったイベントは存在しない。

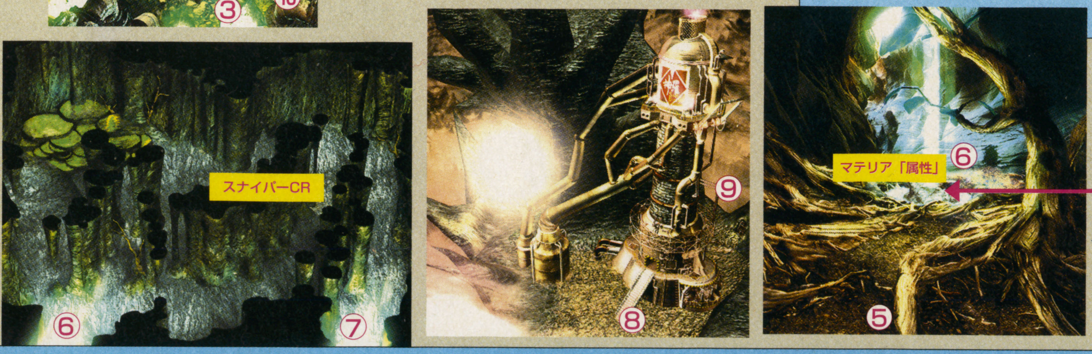
ハシゴを降ろし道を作れ!!



写真のマップに着いたら、まずはハシゴを降ろして下から上への行き来を可能にしておくと後がラクだ

ニブル山





ここにもマテリアが

背景に溶け込んで見えづらくなっているが、よ～く観察するとマテリアがある

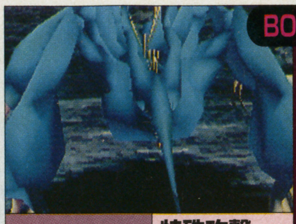
※マップ内の数字はマップ同士のつながりを表します。

FINAL FANTASYⅦ ウータイエリアまでをストーリー＆データ攻略

10 ニブル山出口を守るマテリアキーパー

ニブル山の最深部にいる、カニみたいなのがコイツ。出口に辿り着くには必ず戦うことになる。
マテリアキーパーは基本的に直接攻撃のみのモンスター。回復魔法さえあれば問題ないが、万全を期すならば「雷」＋「属性」を防具に付けておくといいだろう。

BOSS マテリアキーパー

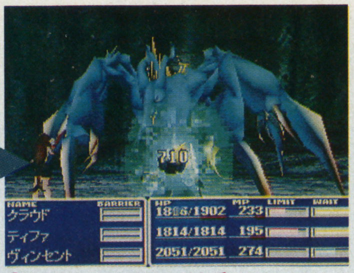


HP：8400	特殊攻撃
弱点：なし	ヘルコンボ 大角 ケアルラ トライン

絶大な攻撃力!!



⬆唯一の全体攻撃トライン。雷属性で、ラーニングも可能です



⬆大体約700のダメージを受けるヘルコンボ。後列に下げておけば…

11 ロケット村にて飛行船技師シド見参

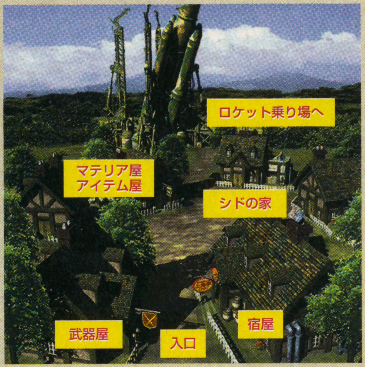
ニブル山を抜けるとそこはロケットポートエリア。バギーもないので西の方向に歩いていくとロケット村が見えてくるはずだ。
村に入って、やっぱり話題に上るのはロケットのこと。この村ではセフィロスの話題は少ない。

●シドはロケット乗り場に

村人から「艇長、艇長」と呼ばれている男（まぁ、言うまでもなくシドなのだが）に会うには、一旦村の中央にあるシドの家の中庭でシエラという女性に会う必要がある。彼女から話を聞いたら、改めてロケット乗り場へ。熱血親父シド、ついに登場だ。

ロケット村

宿泊費：100ギル



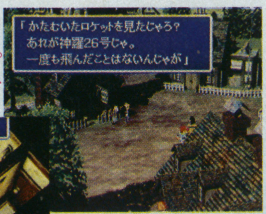
マテリア屋	
品名	価格
バリア	10000
離脱	10000
時間	6000

アイテム屋	
品名	価格
ポーション	50
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500

武器屋	
品名	価格
スパス	3100
金の腕輪	2000
パワーリスト	7500
防弾チョッキ	3500
イヤリング	7500
タリスマン	4000

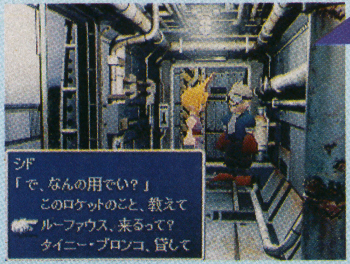
⬇民家には結構使えるアイテムがゴロゴロしている。コレなんかバレットに即、装備させるしか!!





⬆ロケットを眺めているおじいさんに話しかけ、一緒にロケットを見るとプレゼントが貰える

一旦シドの家によってから



⬆ロケットの調整をしている（？）シド。口調がスンゴいんですけど…

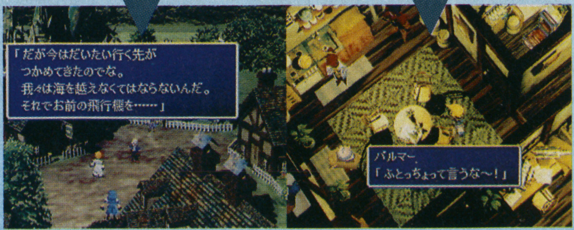


⬆中庭でシエラと名乗る女性に会え

12 パルマー部長久々の登場!!

シドから一通り話を聞いた後にシドの家へ戻ると、ルーファウスをはじめとした神羅カンパニーの連中が村にやってくる。
シエラの提案でシドの家の中庭にある飛行機（タイニー・ブロンコ）を使って神羅から逃げることになるのだが、その前にパルマーとの戦い（笑）が存在する。まぁ、これは一種の息抜きと言える。負けることはまずないだろう。

神羅カンパニーの面々が再び…



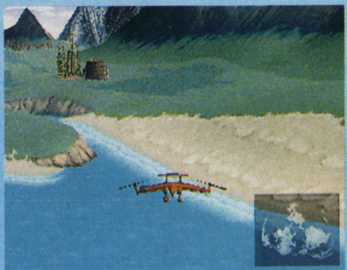
⬆ルーファウスはともかく、なんでパルマー？

華麗なるパルマーのふっとび



⬅タイニー・ブロンコの発進シーンですが、それよりもパルマーが見所

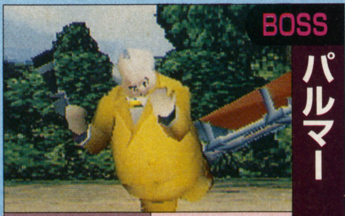
⬇エンジンのイカレたタイニーブロンコをボートとして利用することに！





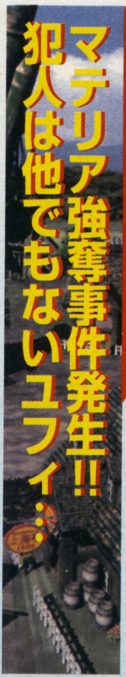
⬆パルマーの使う魔晄銃からはさまざまな属性の攻撃が撃ち出される。…あまり攻撃力はないけど

BOSS パルマー



HP：6000	特殊攻撃
弱点：なし	魔晄銃

⑬ウータイ～⑭ラプス戦
マテリア強奪事件発生!! 犯人は他でもないユフィ…



タイニー・ブロンコに乗って南周りで西へ向かうと、ウータイエリアへ到着する。
実はここもゴンガガ同様、あまりストーリーに関係しないエリアで、無視して進むこともできる。…のだが、ユフィが仲間にいる場合は、彼女関係のイベントが発生するので是非立ち寄ってみよう。



⇧ユフィがいた場合、ウータイエリアに入ったとたんイベント発生。マ、マテリアを全部ユフィに盗まれちゃった～!?　とにかく追いかけなきゃ

⑬ オリエンタルなユフィの故郷

ユフィにマテリアを盗まれたポイントから、道なりにずっと北に進んで行くとウータイの街に着く。と、言葉で言うのは簡単なのだが道中魔法が使えないため苦戦は必至。ここは戦闘は控えめに、敵から逃げながら行くのが無難。



⇧ウータイには宿屋はない。キサラギ屋敷で休もう

ウータイ　宿泊費：無料

アイテム屋 品名	価格
ハイポーション	300
フェニックスの尾	300
エーテル	1500
興奮剤	100
鎮静剤	100
テント	500
火遁	100
雷迅	100
チョコボの羽	1000

武器屋 品名	価格
村雨	6500
ダイアナックル	5800
チェーンソー	6300
オーロラロッド	5800
ゴールドバレッタ	6000
スラッシュバイク	6500
ブルーメガホン	5500
円月輪	6000
ランダル	6400





●ユフィの居場所

街に入るといきなりユフィを発見できるのだが、もうスゴイ速さで逃げられてしまう。まずはなにより彼女を捕まえることが先決だ。ユフィは合計4回逃げるのだが、左に隠れているポイントを示しておいたので参考にしてくれ。

1回め



⇧まずは、マテリア屋の中。宝箱を開けると上から降ってきて中身を盗んで逃げます。なんと手際の良い…

2回め



⇧続いて、一番右下の民家。いかにもな感じで立てかけてあるついたてをどかすと…、あっ…

3回め



⇧お次は、街中にあるお食事処、亀道楽の前にあるカメの中。外側から数発殴ってやると出てきます

4回め



⇧最後は、鐘突き堂で鐘を突くと現れる隠し部屋の中。「カネで取り返せ」って言葉はコレを指していたんですね

⑭ ダチャオ像にてドン・コルネオと遭遇

最後のユフィを探すと、いきなりドン・コルネオにユフィ（と、非番で遊びに来ていたタークスのイリーナ）がさらわれてしまう。
ドン・コルネオは街の北にあるダチャオ像に逃げ込んだらしい。回復薬をたっぷり用意して向かえ。



⇧ミッドガルで会った時と、全然変わってねーやコイツ。今回はタークスの連中と共同作戦でドン・コルネオを追っていくことになる

BOSS ラプス



HP：1500	特殊攻撃 サソリの尾 エアロガ
弱点：なし	

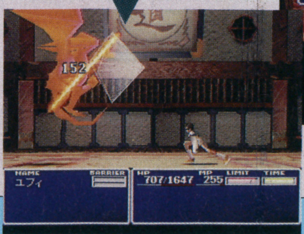


マテリアも無事奪還 次号の攻略へ向けてGO!!

POINT 五強の塔って？

ウータイでのイベントが一段落し、改めてユフィが仲間に入るとウータイにある五強の塔へ上ることができるようになる。
塔内部では、ユフィ1人で5体のボスを倒していかなければならない。現段階で全部に勝利することはかなり難しいので、レベルを上げてから挑戦しよう。塔を制覇した時、一体なにが起こるのか？





⇦⇧ユフィ自身、それほど強いキャラではないので…結構ツライ

FINAL FANTASYⅦ
ウータイエリアまでをストーリー&データ攻略



ここから始まるのは、『FFⅦ』に登場する武器、魔法、モンスターなどありとあらゆるものに関するデータ集。一度ゲームをクリアしたツワモノですらまだ見つけていないアイテムがたくさんあるはず。これを片手に完全クリアを目指せ!!

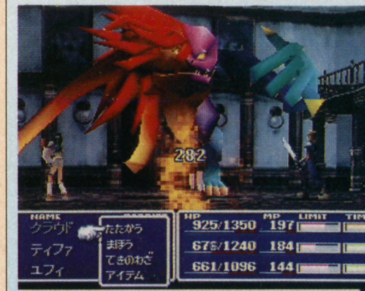
武器からマテリアまであらゆるデータを網羅

今回のデータ集では、一通りのアイテムデータと、ウータイまでのモンスターデータ。ここで紹介されていないものに関しては、独自で調査、確認してほしい。

まだ見ぬアイテムも!?

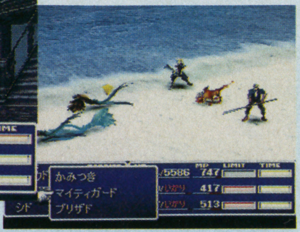


➡敵からどんなアイテムが盗めるのか、な～んて気になるデータもバッチリ掲載してあります



⬆ボスの戦闘データも分かっちゃう

⬇敵が使う特殊攻撃だって!



表の見かた

アイテム類のデータは、基本的にゲーム中での表記に補足を加えるような形で掲載している。効果が不明なアイテムが出てきたときには参考にしてもらいたい。なお、表中の「成長」はマテリアの成長率（戦闘終了時に獲得できるAPの修正）を表している。1ならば修正無しだが、2なら2倍、3なら3倍のAPが獲得できる。0は一切のAPをもらえない。

モンスターデータでとくに役立ててほしいのが属性の項目。ボス戦だけでなく、敵の弱点を突いた攻撃は予想以上の効果を発揮し、戦闘が格段に楽になる。なお、「操る」の欄で★マークの付いた技は「敵の技」マテリアを使用してラーニング可能であることを示している。



アイテムリスト

名称	値段	効果
ポーション	50	HP50回復
ハイポーション	300	HP500回復
エクスポーション	2	HP全回復
エーテル	1500	MP100回復
エーテルターボ	2	MP全回復
エリクサー	2	HP・MP全回復
ラストエリクサー	2	全キャラHP・MP全回復
フェニックスの尾	300	戦闘不能の回復
毒消し	80	毒状態の回復
金の針	150	石化（徐々に石化）状態の回復
おとめのキッス	150	カエル状態の回復
うちでのこづち	150	ミニマム状態の回復
やまびこえんまく	100	沈黙状態の回復
興奮剤	100	かなしい状態の回復、いかり状態への変化
鎮静剤	100	いかり状態の回復、かなしい状態への変化
万能薬	600	全ステータス異常回復
けむりだま	300	使うと100%逃げる
スピードドリンク	1000	魔法「ヘイスト」と同じ
英雄の薬	2	バトル中、6つの能力値が全てアップ
ワクチン	2	バトル中、ステータス変化をうけない
手榴弾	80	敵単体に物理ダメージ　150前後
ボムのかけら	2	敵全体に物理ダメージ　400前後
ボムの右腕	2	敵全体に物理ダメージ　1500前後
金の砂時計	2	魔法「ストップ」と同じ
死神のキッス	2	魔法「デス」と同じ
クモの糸	2	魔法「スロウ」と同じ
ドリームパウダー	2	魔法「スリプル」と同じ
サイレントマスク	2	魔法「サイレス」と同じ
戦いのゴング	2	魔法「バーサク」と同じ
惑わし草	2	魔法「コンフュ」と同じ
火龍の牙	2	魔法「ファイラ」と同じ 1000前後のダメージ
火とん	800	魔法「ファイガ」と同じ 1200前後のダメージ
南極の風	2	魔法「ブリザラ」と同じ 1200前後のダメージ
冷気の結晶	2	魔法「ブリザガ」と同じ 2000前後のダメージ
雷撃鳥の角	2	魔法「サンダラ」と同じ 400前後のダメージ
雷迅	800	魔法「サンダガ」と同じ 1200前後のダメージ
大地のドラム	2	魔法「クエイラ」と同じ 600前後のダメージ
大地のハンマー	2	魔法「クエイガ」と同じ 2500前後のダメージ
有害物質	2	魔法「バイオラ」と同じ 100前後のダメージ
モルボルの触手	2	魔法「バイオガ」と同じ 1000前後のダメージ
星の砂	2	魔法「コメテオ」と同じ 4000前後のダメージ
バンパイアの牙	2	敵からHPを奪う　200前後のダメージ
ゴーストハンド	2	敵からMPを奪う　30前後のダメージ
バジリスクの爪	2	魔法「ブレイク」と同じ
光のカーテン	2	魔法「バリア」と同じ
月のカーテン	2	魔法「マバリア」と同じ
反射ミラー	2	魔法「リフレク」と同じ
聖なるトーチ	2	魔法「デスペル」と同じ
巨鳥のハネ	2	風属性　1000前後のダメージ
海龍のウロコ	2	水属性　3800前後のダメージ
モズのはやにえ	2	カエルになる
チヂマール	2	こびとになる
目薬	50	暗闇状態の回復
ファイアカクテル	400	火炎瓶　400前後のダメージ
Sマイン	1000	爆弾　1500前後のダメージ
203ミリ砲弾	2	爆弾　3000前後のダメージ
重力球	2	魔法「グラビデ」の効果
時空弾	2	魔法「グラビラ」の効果
イカスミ	2	暗闇の効果
しびれ針	2	マヒの効果
双龍の牙	2	電撃　3000前後のダメージ

名称	値段	効果
魔女の大釜	2	複合ステータス異常
シルキスの野菜	5000	バトル中、チョコボを逃げなくさせる
レイゲンの野菜	3000	バトル中、チョコボを逃げなくさせる
ミメットの野菜	1500	バトル中、チョコボを逃げなくさせる
クーリエの野菜	1000	バトル中、チョコボを逃げなくさせる
バサーナの野菜	800	バトル中、チョコボを逃げなくさせる
タンタルの野菜	400	バトル中、チョコボを逃げなくさせる
カラッカの野菜	250	バトル中、チョコボを逃げなくさせる
ギザールの野菜	100	バトル中、チョコボを逃げなくさせる
テント	500	HP・MP・ステータスの異常全回復
パワーアップ	500	「ちから」最大値アップ
ガードアップ	500	「たいりょく」最大値アップ
マジックアップ	500	「まりょく」最大値アップ
マインドアップ	500	「せいしん」最大値アップ
スピードアップ	500	「すばやさ」最大値アップ
ラックアップ	500	「うん」最大値アップ
ポロフの実	2000	?
パラムの実	1500	?
ラサンの実	600	?
サハラの実	400	?
ルチルの実	200	?
ピピオの実	1000	?
ジンクバッテリー	300	?
ポケットテッシュ	2	?
1／35神羅兵	――	?
超合金スイーパー	――	?
マサムネブレード	――	?

アクセサリリスト

名称	値段	効果
パワーリスト	7500	「ちから」が10アップ
防弾チョッキ	3000	「たいりょく」が10アップ
イヤリング	7500	「まりょく」が10アップ
タリスマン	4000	「せいしん」が10アップ
チョコボのはね	10000	「すばやさ」が10アップ
お守り	10000	「うん」が10アップ
チャンピオンベルト	2	「ちから」と「たいりょく」が30アップ
ポイズンリング	20000	毒属性の攻撃を吸収し、毒状態を防ぐ
タフネスリング	2	「たいりょく」と「せいしん」が50アップ
サークレット	2	「まりょく」と「せいしん」が30アップ
星のペンダント	4000	毒状態を防ぐ
銀縁メガネ	3000	暗闇状態を防ぐ
ハチマキ	3000	睡眠状態を防ぐ
フェアリーリング	7000	毒・暗闇状態を防ぐ
ジュエルリング	7500	マヒ・石化・徐々に石化状態を防ぐ
ホワイトケープ	5000	カエル・ミニマム状態を防ぐ
エルメスのくつ	500	戦闘時に自動的にヘイスト状態になる
安らぎの指輪	7500	混乱・バーサク・いかり・かなしい状態を防ぐ
リボン	2	全てのステータス異常を防ぐ
炎の指輪	8000	炎属性の攻撃を無効にする
冷気の指輪	8000	冷気属性の攻撃を無効にする
雷の指輪	8000	雷属性の攻撃を無効にする
テトラエレメンタル	2	炎、冷気、雷、土属性の攻撃を吸収する
セーフティビット	7500	一撃死・石化・徐々に石化・死の宣告状態を防ぐ
怒りの指輪	5000	戦闘時に自動的にバーサク状態になる
呪いの指輪	2	パラメータアップするが、戦闘時に死の宣告がかかる
守りの指輪	9000	戦闘開始時に自動的にバリア・マバリア状態になる
タマのすず	2	猫の鈴付き首輪　歩くたびにHPが回復する
リフレクトリング	12000	戦闘時に自動的にリフレク状態になる
水の指輪	10000	水属性の攻撃を吸収する
盗賊の小手	2	「ぬすむ」確率アップ
ヒュプノクラウン	2	「あやつる」確率アップ

武器リスト

名称	種類	使用者	値段	マテリア穴	成長	命中率	攻撃	防御	魔力	精神	回避	魔法回避
マジックコーム	武器	レッドXIII	2000	○ ○ ○	2	100	37	0	4	0		
プラチナバレッタ	武器	レッドXIII	3500	○ ○ ○ ○	2	104	39	0	12	0		
セントクリップ	武器	レッドXIII	14000	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1	108	58	0	22	0		
かんざし	武器	レッドXIII	6000	穴なし	0	120	57	0	15	0		
セラフコーム	武器	レッドXIII		○ ○ ○ ○	1	110	68	0	14	0		
ベヒーモスホーン	武器	レッドXIII	2	○ ○ ○ ○ ○ ○	1	75	91	35	26	18		
スプリガンクリップ	武器	レッドXIII	2	○-○ ○-○ ○-○	1	100	87	0	55	0		
ガードロッド	武器	エアリス	140	○	1	99	12	1	2	4		
ミスリルロッド	武器	エアリス	370	○-○	1	100	16	0	3	0		
フルメタルロッド	武器	エアリス	800	○-○ ○	1	100	22	0	4	0		
ストライクロッド	武器	エアリス	1300	○-○ ○ ○	1	100	32	0	7	0		
プリズムロッド	武器	エアリス	2600	○-○ ○-○	1	105	40	0	10	0		
オーロラロッド	武器	エアリス	5800	○-○ ○-○ ○	1	110	51	0	14	0		
ウイザードロッド	武器	エアリス	1800	○ ○ ○	2	100	28	0	6	0		
ワイザーロッド	武器	エアリス	3200	○ ○ ○ ○	2	100	33	0	7	0		
フェアリーテイル	武器	エアリス	2500	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1	103	37	0	8	0		
アンブレラ	武器	エアリス	3800	穴なし	0	118	58	20	10	0		
スピア	武器	シド	1200	○-○ ○-○	1	97	44	0	8	0		
スラッシュパイク	武器	シド	6500	○-○ ○-○ ○	1	98	56	0	10	0		
トライデント	武器	シド	7500	○ ○ ○ ○ ○ ○	1	105	60	0	12	0		
ポールアックス	武器	シド	13000	○-○ ○-○ ○ ○	1	99	64	0	15	0		
パルチザン	武器	シド	19000	○-○ ○-○ ○-○	1	100	78	0	17	0		
蛇矛	武器	シド	7000	○ ○ ○ ○	2	102	58	0	13	0		
ジャベリン	武器	シド	7500	○-○ ○-○ ○	2	104	62	0	12	0		
グローランス	武器	シド	16000	○-○ ○-○ ○-○	1	102	78	0	31	0		
モップ	武器	シド	3200	穴なし	0	118	68	0	3	0		
ドラグーンランス	武器	シド	6200	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1	100	66	0	7	0		
青龍偃月刀	武器	シド	2	○-○	3	102	86	0	20	0		
方天画戟	武器	シド	15000	○ ○ ○ ○ ○ ○	1	100	100	0	20	0		
ロンギヌス	武器	シド	2	○-○ ○-○	1	112	92	0	43	20		
十字手裏剣	武器	ユフィ	600	○-○ ○	1	100	23	0	6	0		
ブーメラン	武器	ユフィ	1400	○-○ ○ ○	1	101	30	0	7	0		
風車	武器	ユフィ	2600	○-○ ○-○	1	104	37	0	9	0		
円月輪	武器	ユフィ	6000	○-○ ○-○ ○	1	105	49	0	12	0		
ホークアイ	武器	ユフィ	12000	○-○ ○-○ ○ ○	1	107	61	0	14	0		
クリスタルクロス	武器	ユフィ	18000	○-○ ○-○ ○-○	1	110	74	0	18	0		
風斬り	武器	ユフィ	2000	○ ○ ○	2	103	30	0	7	0		
ツインヴァイパー	武器	ユフィ	3200	○ ○ ○ ○	2	108	36	0	8	0		
卍手裏剣	武器	ユフィ	14000	○-○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1	110	68	0	18	0		
スーパーボール	武器	ユフィ	3000	穴なし	0	120	68	0	10	0		
風魔手裏剣	武器	ユフィ	6000	○ ○ ○	1	113	64	0	0	0		
折り鶴	武器	ユフィ	2	○-○ ○-○ ○ ○ ○ ○	1	116	90	0	38	0		
イエローメガホン	武器	ケット・シー	500	○-○ ○ ○	1	100	36	0	8	0		
グリーンメガホン	武器	ケット・シー	2400	○-○ ○-○	1	100	41	0	9	0		
ブルーメガホン	武器	ケット・シー	5500	○-○ ○-○ ○	1	100	48	0	10	0		
レッドメガホン	武器	ケット・シー	11000	○-○ ○-○ ○ ○	1	100	60	0	15	0		
クリスタルメガホン	武器	ケット・シー	18000	○-○ ○-○ ○-○	1	100	74	0	20	0		
ホワイトメガホン	武器	ケット・シー	2300	○ ○ ○	2	102	35	0	8	0		
ブラックメガホン	武器	ケット・シー	2800	○ ○ ○ ○	2	104	31	0	10	0		
シルバーメガホン	武器	ケット・シー	3300	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1	106	28	0	14	0		
法螺貝	武器	ケット・シー	3000	穴なし	0	118	68	0	2	0		
ゴールドメガホン	武器	ケット・シー	15000	○-○ ○-○ ○-○ ○-○	1	103	58	0	28	0		
バスターソード	武器	クラウド		○-○	1	96	18	0	2	0		
ミスリルセイバー	武器	クラウド	1000	○-○ ○	1	98	23	0	4	0		
ハードブレイカー	武器	クラウド	1500	○-○ ○ ○	1	98	32	0	6	0		
バタフライエッジ	武器	クラウド	2800	○-○ ○-○	1	100	39	0	8	0		
村雨	武器	クラウド	6500	○-○ ○-○ ○	1	100	51	0	12	0		
オーガニクス	武器	クラウド	12000	○-○ ○-○ ○ ○	1	103	62	0	15	0		
クリスタルソード	武器	クラウド	18000	○-○ ○-○ ○-○	1	105	76	0	19	0		
フォースイーター	武器	クラウド	2200	○ ○ ○	2	100	36	0	7	0		
ルーンブレイド	武器	クラウド	3800	○ ○ ○ ○	2	108	40	0	9	0		
エンハンスソード	武器	クラウド	12000	○-○ ○-○ ○-○ ○-○	1	107	43	0	16	0		
釘バット	武器	クラウド	2800	穴なし	0	100	70	0	0	0		
陸奥守吉行	武器	クラウド	4200	○ ○	0	100	56	0	9	0		
アポカリプス	武器	クラウド	2	○ ○ ○	3	110	88	0	43	16		
天の叢雲	武器	クラウド	2	○ ○ ○ ○ ○ ○	1	100	93	0	31	0		
ラグナロク	武器	クラウド	2	○-○ ○-○ ○-○	1	105	97	0	43	35		
レザーグローブ	武器	ティファ	120	○	1	99	13	0	0	0		
メタルナックル	武器	ティファ	320	○-○	1	102	18	0	1	0		
ミスリルクロー	武器	ティファ	750	○-○ ○	1	106	24	0	3	0		
グランドグラブ	武器	ティファ	1200	○-○ ○ ○	1	110	31	0	6	0		
タイガーファング	武器	ティファ	2500	○-○ ○-○	1	110	38	0	8	0		
ダイアナックル	武器	ティファ	5800	○-○ ○-○ ○	1	112	51	0	10	0		
ドラゴンクロー	武器	ティファ	10000	○-○ ○-○ ○ ○	1	114	62	0	13	0		
クリスタルグラブ	武器	ティファ	16000	○-○ ○-○ ○-○	1	115	75	0	16	0		
モータードライブ	武器	ティファ	1800	○ ○ ○	2	106	27	0	6	0		
プラチナフィスト	武器	ティファ	2700	○ ○ ○ ○	2	108	30	0	7	0		
カイザーナックル	武器	ティファ	15000	○-○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1	110	44	0	13	0		
軍手	武器	ティファ	2200	穴なし	0	114	68	0	0	0		
オーバーソウル	武器	ティファ	4200	○ ○ ○ ○	2	106	28	0	7	0		
マスターフィスト	武器	ティファ	2	○ ○ ○ ○ ○ ○	1	108	38	0	0	0		
ゴッドハンド	武器	ティファ	2	○-○ ○-○	1	255	86	0	34	0		
ガトリングガン	武器	バレット		○	1	97	14	0	0	0		
アサルトガン	武器	バレット	350	○-○	1	98	17	0	1	0		
キャノンボール	武器	バレット	950	○-○ ○	1	98	23	0	2	0		
アトミックシザー	武器	バレット	1400	○-○ ○ ○	1	99	32	0	4	0		
ハードバルカン	武器	バレット	2700	○-○ ○-○	1	100	39	0	8	0		
チェーンソー	武器	バレット	6300	○-○ ○-○ ○	1	100	52	0	10	0		
マイクロレーザー	武器	バレット	12000	○-○ ○-○ ○ ○	1	101	63	0	13	0		
A・Mキャノン	武器	バレット	18000	○-○ ○-○ ○-○	1	103	77	0	16	0		
Wマシンガン	武器	バレット	2000	○ ○ ○	2	100	30	0	3	0		
ドリルアーム	武器	バレット	3300	○ ○ ○ ○	2	97	37	0	0	0		
ソリッドバズーカ	武器	バレット	16000	○-○ ○-○ ○-○ ○-○	1	100	61	0	15	0		
ロケットパンチ	武器	バレット	3200	穴なし	0	110	62	0	0	0		
エネミーランチャ	武器	バレット	3300	○-○ ○○ ○	1	100	35	0	7	0		
パイルバンカー	武器	バレット	2	○-○ ○-○ ○-○	0	80	90	0	0	0		
マキシムレイ	武器	バレット	2	○-○ ○-○ ○-○	1	98	97	0	30	0		
ミスリルクリップ	武器	レッドXIII	800	○-○ ○	1	100	24	0	6	0		
ギヤマンヘアピン	武器	レッドXIII	1300	○-○ ○ ○	1	102	33	0	8	0		
シルバーバレッタ	武器	レッドXIII	2500	○-○ ○-○	1	110	40	0	10	0		
ゴールドバレッタ	武器	レッドXIII	6000	○-○ ○-○ ○	1	104	50	0	13	0		
アダマンクリップ	武器	レッドXIII	11000	○-○ ○-○ ○ ○	1	106	60	0	15	0		
クリスタルコーム	武器	レッドXIII	17000	○-○ ○-○ ○-○	1	108	76	0	20	0		

PS徹底攻略！ FINAL FANTASY Ⅶ
ウータイエリアまでをストーリー＆データ攻略

リミット技リスト

	レベル	名称	効果
クラウド	LV1	ブレイバー	敵単体に通常の3倍程度のダメージ
	LV1	凶斬り	敵単体に凶の字に斬りつけ、ダメージ＋麻痺
	LV2	破晄撃	敵全体に気で遠隔攻撃
	LV2	クライムハザード	敵単体を突き刺し、そのまま上昇して切り裂く
	LV3	メテオレイン	ランダムで宙空から無数の気を打つ。6連続攻撃
	LV3	画龍点睛	竜が竜巻を起こし敵全体を巻き上げ即死させる
バレット	LV1	ヘビーショット	敵単体に通常の3倍程度のダメージ
	LV1	マインドブレイク	敵単体にMPにダメージ
	LV2	グレネードボム	敵の中央で弾が爆発、敵全体にダメージ
	LV2	ハンマーブロウ	敵単体をぶっ飛ばす技
	LV3	サテライトビーム	敵全体にクリティカルダメージの衛星ビーム
	LV3	アンガーマックス	ランダムに乱射。18連続攻撃
エアリス	LV1	癒しの風	味方全体のHP回復（MAXの1／2程度）
	LV1	邪気封印	敵全体に沈黙＆ストップ
	LV2	大地の息吹	味方全体の全ステータス回復
	LV2	怒りの烙印	自分以外の味方のリミットゲージをMAXにする
	LV3	星の守護	味方全体が一定時間無敵になる
	LV3	生命の鼓動	味方全体のHP・MPをMAXに。戦闘不能はHP・MPがMAXで復活
ティファ	LV1	掌打ラッシュ	敵単体に掌打3発
	LV1	サマーソルト	敵単体の体に駆け上がりバック宙でキック
	LV2	水面蹴り	敵単体に強力な下段回し蹴り
	LV2	メテオドライヴ	敵単体に垂直落下式DDT
	LV3	ドルフィンブロウ	敵単体に地面すれすれから突き上げるアッパー
	LV3	メテオストライク	敵単体を背後から抱えて回転上昇、地面に叩きつける
シド	LV1	ブーストジャンプ	敵単体に竜騎士ジャンプ
	LV1	ダイナマイト	ダイナマイトを取り出し、タバコで火を着けて投げつけ敵全体にダメージ
	LV2	ハイパージャンプ	敵全体にブーストジャンプよりも遥かに高く飛び上がり強力な攻撃
	LV2	ドラゴンモッド	敵単体のHP・MPを吸い取って自分の物にする
	LV3	ドラゴンダイヴ	遥か上空からの6連続ジャンプでランダムに攻撃
	LV3	大乱闘	敵の真っ只中に飛び込みランダムで8連続攻撃
レッドⅩⅢ	LV1	スレッドファング	敵単体に通常の3倍程度のダメージ
	LV1	ルナティックハイ	味方全体にヘイスト＋回避率アップ
	LV2	ブラッドファング	敵単体を凄い勢いで突き抜け、HP・MPを奪う
	LV2	スターダストレイ	キラキラと光る星が無数に降り注ぎ、ランダムで10連続攻撃
	LV3	ハウリングムーン	自分にバーサク＋ヘイスト＋攻撃力アップ
	LV3	アースレイヴ	ランダムで5連続攻撃
ケット・シー	LV1	ダイス	敵単体にダイス2個〜6個の出目ダメージ
	LV2	スロット	スロットの出目によって効果が異なる。代表的な効果例をいくつか挙げると…パーティ全員のHP&MP完全回復（出目♣♣♣）、戦闘中の通常攻撃が100%クリティカルヒットになる（出目♥♥♥）、ランダムに召喚獣を呼び出す（出目BAR×3）、敵全体に成功率100%のデス（出目777）など。もちろん、壊滅的な被害を受けるハズレも存在する
ヴィンセント	LV1	ガリアンビースト	ガリアンビーストに変身。攻撃力、素早さ、回避率が向上し、HPの最大値も30%アップするが、自動的にバーサクがかかる
	LV2	デスギガス	デスギガスに変身。攻撃力、素早さ、回避率が大幅に向上し、HPの最大値も2倍になるが、自動的にバーサクがかかる
	LV3	ヘルマスカー	ヘルマスカーに変身。攻撃力、防御力、回避率が向上し、相手にステータス異常を起こす攻撃を仕掛けられるが、自動的にバーサクがかかる
ユフィ	LV1	疾風迅雷	敵単体を素早く切り裂き、戻って武器攻撃
	LV1	明鏡止水	味方全体のHP回復（MAXの1／2程度）
	LV2	抜山蓋世	敵全体の足元から岩が突き上げダメージ
	LV2	血祭	ランダムに10連続攻撃
	LV3	鎧袖一触	敵全体に防御力無視のクリティカルダメージ
	LV3	生者必滅	ランダムに15連続攻撃

武器リスト（続き）

名称	種類	使用者	値段	マテリア穴	成長	命中率	攻撃	防御	魔力	精神	回避	魔法回避
突撃ラッパ	武器	ケット・シー	2	○−○ ○−○ ○−○	0	95	95	0	0	0		
スターライトホン	武器	ケット・シー	2	○−○ ○−○ ○−○ ○−○	1	102	88	30	31	0		
クイックシルバー	武器	ヴィンセント	1000	○−○ ○ ○	1	110	38	0	10	0		
スパス	武器	ヴィンセント	3100	○−○ ○−○	1	112	48	0	12	0		
ランダル	武器	ヴィンセント	6400	○−○ ○−○ ○	1	118	51	0	14	0		
ライアット	武器	ヴィンセント	12000	○−○ ○−○ ○ ○	1	120	64	0	16	0		
ウィンチェスター	武器	ヴィンセント	18000	○−○ ○−○ ○−○	1	120	73	0	18	0		
ピースメーカー	武器	ヴィンセント	3500	○−○ ○	2	118	38	0	8	0		
バントライン	武器	ヴィンセント	6800	○−○ ○−○	2	124	48	0	18	0		
ロングバレルR	武器	ヴィンセント	13000	○−○ ○−○ ○−○ ○−○	1	255	66	0	14	0		
銀玉鉄砲	武器	ヴィンセント	3000	穴なし	0	120	62	0	0	0		
スナイパーCR	武器	ヴィンセント	3300	○−○ ○−○	1	255	42	0	7	0		
ハイブロウST	武器	ヴィンセント	2	○−○ ○−○ ○−○	0	120	97	0	52	0		
アウトサイダー	武器	ヴィンセント	2	○−○ ○−○ ○ ○ ○ ○	1	120	80	0	48	0		
正宗	武器	セフィロス	999999	○−○ ○−○ ○−○ ○−○	0	255	99	0	0	0		

防具リスト

名称	種類	使用者	値段	マテリア穴	成長	命中率	攻撃	防御	魔力	精神	回避	魔法回避
ブロンズバングル	防具	共通	100	穴なし	0		0	8	0	0	0	0
アイアンバングル	防具	共通	160	○	1		0	10	0	2	0	0
チタンバングル	防具	共通	280	○ ○	1		0	14	0	4	2	0
ミスリルの腕輪	防具	共通	350	○−○	1		0	18	0	8	3	0
カーボンバングル	防具	共通	800	○−○ ○	1		0	27	0	14	4	0
銀の腕輪	防具	共通	1300	○−○ ○ ○	1		0	34	0	22	4	0
金の腕輪	防具	共通	2000	○−○ ○−○	1		0	46	0	28	4	0
ダイヤバングル	防具	共通	3200	○−○ ○−○ ○	1		0	57	0	37	6	0
クリスタルバングル	防具	共通	4800	○−○ ○−○ ○−○	1		0	70	0	45	8	1
プラチナバングル	防具	共通	1800	○ ○	2		0	20	0	12	0	0
ルーンの腕輪	防具	共通	3700	○ ○ ○ ○	2		0	43	0	24	0	0
エジンコート	防具	共通	8000	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	1		0	50	5	33	0	0
ウィザードブレス	防具	共通	12000	○−○ ○−○ ○−○ ○−○	1		0	6	20	85	3	3
アダマンバングル	防具	共通	600	○−○	1		0	93	0	23	0	0
ギガースの腕輪	防具	共通	800	○−○ ○−○ ○	0		30	59	0	0	0	0
インペリアルガード	防具	共通	2	○−○ ○−○ ○−○	1		0	82	0	74	0	0
エイジスの腕輪	防具	共通	2	○−○ ○−○	1		0	55	0	86	15	50
フォースブレス	防具	共通	2	○−○ ○−○ ○	1		0	74	20	100	3	3
ウォーリアバングル	防具	共通	1000	○−○ ○−○	0		20	96	0	21	0	0
神羅安式防具	防具	共通	950	○−○ ○ ○	1		0	30	0	0	0	0
神羅甲式防具改	防具	共通	1500	○−○ ○−○ ○−○	1		0	77	0	34	0	0
フォウスロット	防具	共通	1300	○ ○ ○ ○	1		0	12	0	10	0	0
烈火の腕輪	防具	共通	4800	○−○ ○−○	1		0	72	0	52	8	3
極光の腕輪	防具	共通	4800	○−○ ○−○	1		0	76	0	54	8	3
天雷の腕輪	防具	共通	4800	○−○ ○−○	1		0	74	0	55	8	3
ドラゴンの腕輪	防具	共通	3800	○−○ ○−○ ○−○	1		0	58	0	47	3	2

POINT リミット技にはもっと強力なものも…？

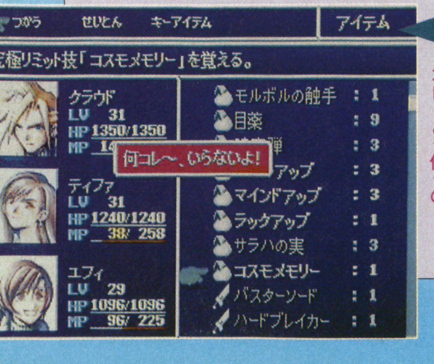
ざっと全員のリミット技を紹介してみたが、誰の技が使えて誰の技が使いづらいか分かってもらえただろうか？

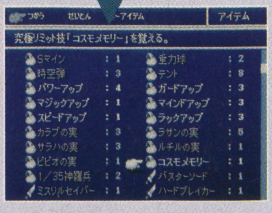
さて、皆さんもお気づきの通り各キャラとも上記以外の究極のリミット技を持っている。それがどうやって使用可能になり、どんな効力をもつかは謎だ…。



➡まぁレベル3までの技が使えなきゃ問題外

こんなのも拾いましたが？



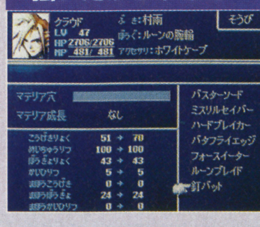


➡⬅神羅屋敷で手に入れたコレ。どう使うの？

POINT 武具の選びかた

『FFⅦ』で武器や防具を装備する時、最も重視しなければならないのは攻撃力や防御力といった数値ではなく、マテリア穴＆マテリア成長率である。どんなに強い武器でもマテリア穴がなかったら汎用性は低いし、マテリア成長なしというのは正直キャラが成長しないことと一緒なのだ。

強いだけじゃなあ…



➡弱くても成長率を重視

魔法リスト

名称	MP	効果
ファイア	4	火属性の魔法
ファイラ	22	火属性の魔法
ファイガ	52	火属性の魔法
ブリザド	4	冷気属性の魔法
ブリザラ	22	冷気属性の魔法
ブリザガ	52	冷気属性の魔法
サンダー	4	雷属性の魔法
サンダラ	22	雷属性の魔法
サンダガ	52	雷属性の魔法
クエイク	6	土属性の魔法
クエイラ	28	土属性の魔法
クエイガ	68	土属性の魔法
バイオ	8	毒属性の魔法＋毒のステータス異常
バイオラ	36	毒属性の魔法＋毒のステータス異常
バイオガ	80	毒属性の魔法＋毒のステータス異常
グラビデ	14	重力属性で現在のHPの1／8ダメージ
グラビラ	33	重力属性で現在のHPの1／4ダメージ
グラビガ	48	重力属性で現在のHPの1／2ダメージ
ケアル	5	HP回復
ケアルラ	24	HP回復
ケアルガ	64	HP回復
フルケア	99	HP全回復
リジェネ	30	徐々にHP回復
ポイゾナ	3	毒ステータス異常回復
エスナ	15	全ステータス異常回復
レイズ	34	戦闘不能回復
アレイズ	100	戦闘不能回復＋HP全回復
ミニマム	10	小さくなる＆小さい状態から戻る
トード	14	カエルになる＆カエルから戻る
スリプル	8	眠らせる
コンフュ	18	混乱させる
サイレス	24	沈黙させる
バーサク	28	バーサク状態になる
バリア	16	物理ダメージを1／2にする
マバリア	24	魔法ダメージを1／3にする
リフレク	30	魔法を4回反射する
ウォール	58	バリア、マバリア両方のバリアをはる
シールド	180	全属性吸収、物理系無効のシールドをはる
ヘイスト	18	ウエイトゲージ加速
スロウ	20	ウエイトゲージ減速
ストップ	34	停止させる
デバリア	12	バリア系の魔法を無効にする
デスペル	20	魔法効果を無効にする
デス	30	死亡
エスケプ	16	バトルから逃げる
デジョン	99	味方にかけると戦闘離脱、敵にかけると敵消滅
コメット	70	無属性魔法
コメテオ	110	ランダムターゲット4回攻撃（無属性）
フリーズ	82	冷気属性ダメージ＋ある確率でストップ
ブレイク	86	土属性ダメージ＋ある確率で石化
トルネド	90	風属性ダメージ＋ある確率で混乱
フレア	100	炎属性ダメージ
アルテマ	130	無属性魔法
レジスト	120	ステータス変化をおこさせなくする

マテリアリスト

	名称	効果
独立マテリア	MPアップ	MAXMPがレベル×10%分アップ
	HPアップ	MAXHPがレベル×10%分アップ
	スピード	「すばやさ」アップ
	マジカル	「まりょく」アップ
	ラッキー	「うん」アップ
	けいけんちアップ	戦闘終了時経験値アップ
	かばう	味方をかばう
	HPMPいれかえ	HPとMPを交換する
	ギルアップ	戦闘終了時獲得ギルアップ
	てきよけ	エンカウント率を下げる
	てきよせ	エンカウント率アップ
	チョコボよせ	チョコボを含むパーティとのエンカウント率が上がる
	せんせいこうげき	先制攻撃確率アップ
	カウンター	ダメージを受けると、ある確率で反撃
支援マテリア	ぜんたいか	組み合わせた魔法が全体化する
	コマンドカウンター	組み合わせたコマンドでカウンター攻撃する
	まほうカウンター	組み合わせた魔法でカウンター攻撃する
	MPターボ	MPを余分に消費して組み合わせた魔法の威力アップ
	MPきゅうしゅう	組み合わせたマテリアの実行時にダメージに応じてMP吸収
	HPきゅうしゅう	組み合わせたマテリアの実行時にダメージに応じてHP吸収
	ぞくせい	武器・防具につけると組み合わせたマテリアの属性をつける
	ついかこうか	武器・防具に組み合わせたマテリアの追加効果をつける
	ふいうち	バトル突入時に、ある確率で自動的に組み合わせたマテリアを実行
	ファイナルアタック	死亡時に、ある確率で自動的に組み合わせたマテリアを実行
	ついかぎり	組にしたマテリアに対して、＋αとして通常攻撃を続けて発動
	ついでにぬすむ	組にしたマテリアに対して、＋αとしてぬすむ行動を追加
コマンドマテリア	ぬすむ	「ぬすむ」・「ぶんどる」が使える
	みやぶる	「みやぶる」が使える
	なげる	「なげる」・「ぜになげ」が使える
	へんか	モンスターをアイテムに変える
	ひっさつ	クリティカルかミスかの両極端な攻撃
	あやつる	「あやつる」が使える
	ものまね	「ものまね」が使える
	てきのわざ	「てきのわざ」が使える
	ぜんたいぎり	「ぜんたいぎり」・「いあいぬき」が使える
	Wまほう	2つの魔法を同時に使える
	Wしょうかん	2つの召喚魔法を同時に使える
	Wアイテム	2つのアイテムを同時に使える
魔法マテリア	ほのお	「ファイア」・「ファイラ」・「ファイガ」が使える
	れいき	「ブリザド」・「ブリザラ」・「ブリザガ」が使える
	だいち	「クエイク」・「クエイラ」・「クエイガ」が使える
	いかずち	「サンダー」・「サンダラ」・「サンダガ」が使える
	かいふく	「ケアル」・「ケアルラ」・「リジェネ」・「ケアルガ」が使える
	ちりょう	「ポイゾナ」・「エスナ」・「レジスト」が使える
	そせい	「レイズ」・「アレイズ」が使える
	ふうじる	「スリプル」・「サイレス」が使える
	まどわす	「コンフュ」・「バーサク」が使える
	へんしん	「ミニマム」・「トード」が使える
	りだつ	「エスケプ」・「デジョン」が使える
	どく	「バイオ」・「バイオラ」・「バイオガ」が使える
	じゅうりょく	「グラビデ」・「グラビラ」・「グラビガ」が使える
	バリア	「バリア」・「マバリア」・「リフレク」・「ウォール」が使える
	いんせき	「コメット」・「コメテオ」が使える
	じかん	「ヘイスト」・「スロウ」・「ストップ」が使える
	しょうめつ	「デバリア」・「デスペル」・「デス」が使える
	ふういん	「フリーズ」・「ブレイク」・「トルネド」・「フレア」が使える
	フルケア	「フルケア」が使える
	アルテマ	「アルテマ」が使える
	シールド	「シールド」が使える
召喚魔法マテリア	チョコボ＆モーグリ	「必殺技」が使える
	シヴァ	「ダイヤモンドダスト」が使える
	イフリート	「地獄の火炎」が使える
	ラムウ	「裁きの雷」が使える
	タイタン	「大地の怒り」が使える
	オーディーン	「斬鉄剣」or「グングニルの槍」が使える
	リヴァイアサン	「大海衝」が使える
	バハムート	「メガフレア」が使える
	クジャタ	「トライディザスター」が使える
	アレクサンダー	「聖なる審判」が使える
	フェニックス	「転生の炎」が使える
	バハムート改	「ギガフレア」が使える

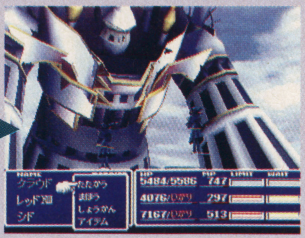
POINT

魔法マテリアのうまい使いみち

通常戦闘において、魔法マテリアはそれほど重要な役割を担ってはいない。ザコに対して魔法を使用するケースは少ないからだ。

では、魔法マテリアをどう使うかと言えば、属性や追加効果とあわせて俗に言う魔法剣を生成させるのが一番。確実さは薄れるが、MPを消費せずに活用できるのだ。

攻撃に関しては召喚獣におまかせ

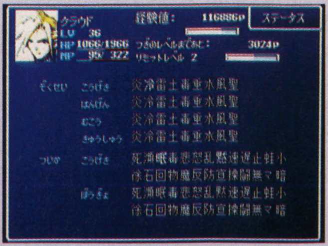


攻撃力の面から見ても、召喚マテリアには遠く及ばない

属性攻撃ッ!!



厄介な敵を足止めすることもできる



装着するならば、「時間」や「消滅」＋「追加効果」がオイシイ

POINT

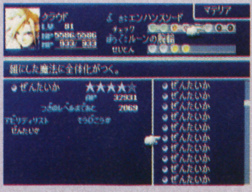
マテリアの増やしかた

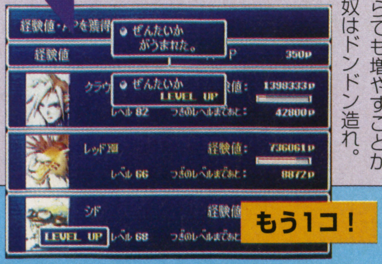
召喚マテリアに代表されるように、便利で強力なマテリアはほとんど店で売られていない。そして、少ないと分かればたくさん欲しくなるのが人情ってモン。

ここでは、イマイチ浸透していない「マテリア」の増殖について語ろう。ご存じの通り、マテリアはマスターレベルになると分裂してレベル1のマテリアを作り出す。

時間さえあればいくらでも増やすことができるわけだ。使える奴はドンドン造れ。

マスターになれば





名前	HP	経験値	AP	ギル	出現地域	属性	お宝	盗む	変化	あやつり		
ゴースト	130	30	3	22	列車墓場	回復逆効果、火弱い、冷強い、土無効、水無効、戦闘不能逆効果、聖即死	ゴーストハンド	ゴーストハンド	エーテル	引っかく	ファイア	ドレイン
クリプシェイ	100	26	3	53	列車墓場		ポーション	ポーション	ポーション	ハサミ	ダブルスパイク	
ディーングロウ	120	35	4	70	列車墓場	冷吸収、雷強い、土無効、水無効、重力無効、風弱い	重力球	エーテル	フェニックスの尾	ウィングカッター	ブリザド	グラビデ
ヘルハウス	450	44	6	250	六番街廃虚		ポーション	なし	ポーション			
空中兵	190	40	4	110	七番街支柱	重力弱い、風弱い、土無効	ポーション	ポーション	ポーション			
タークス：レノ	1000	290	22	500	七番街支柱	雷強い、重力無効	エーテル	なし	なし			
ピラミッド	10	0	1	0	七番街支柱	重力即死	なし	なし	なし			
警告板	270	38	4	75	神羅ビル	雷無効	なし	なし	なし			
マシンガン	155	5	0	0	神羅ビル	雷弱い	なし	なし	ハイポーション			
レーザーキャノン	155	5	0	0	神羅ビル	雷弱い	なし	なし	ハイポーション			
デジョンハンマ	210	43	5	80	神羅ビル	雷弱い	惑わし草	やまびこえんまく	けむりだま			
ソードダンス	160	39	6	90	神羅ビル	混乱弱い、土無効	惑わし草	興奮剤	光のカーテン	体当たり	ビンタ	
ソルジャー：3RD	250	54	6	116	神羅ビル	混乱弱い、火弱い	惑わし草	ハードブレイカー	雷撃鳥の角	剣切り	かまいたち	スリプル
強化戦闘員	230	50	5	98	神羅ビル		鎮静剤	鎮静剤、手榴弾	なし			
モススラッシャー	260	46	5	75	神羅ビル	雷弱い	なし	カーボンバングル	なし	口先アタック	スピードスラッシュ	
擲弾兵	130	42	4	72	神羅ビル		手榴弾	鎮静剤	手榴弾	マシンガン	手榴弾	
ブレインポッド	240	52	6	95	神羅ビル	毒吸収、回復逆効果、土無効、聖弱い	有害物質	毒消し	有害物質	体当たり	廃棄汚染	廃棄汚染
ヴァギドポリス	140	44	7	40	神羅ビル		フェニックスの尾	鎮静剤	鎮静剤	針		
ゼネネ	250	58	6	60	神羅ビル	毒吸収、回復逆効果、火強い、戦闘不能逆効果、聖弱い	エーテル	有害物質	万能薬	キバ	ブアゾシャワー	ゲヘナガナー
サンプル：H0512	1000	300	30	250	神羅ビル	毒吸収、雷強い、重力無効	タリスマン	なし	なし			
サンプル：H0512-OPT	300	20	2	0	神羅ビル	土無効	鎮静剤	なし	なし			
ハンドレッドガンナー	1600	330	35	300	神羅ビル	雷弱い、重力強い	なし	なし	なし			
ヘリガンナー	1000	250	25	200	神羅ビル	雷弱い、土無効、風弱い	ミスリルの腕輪	なし	なし			
ルーファウス	500	240	35	400	神羅ビル屋上	重力無効	防弾チョッキ	なし	なし			
ダークネイション	140	70	7	250	神羅ビル屋上		ガードアップ	なし	なし	かみつき		
モーターボール	2600	440	45	350	ハイウェイ	雷弱い、火強い、重力無効	星のペンダント	なし	なし			

モンスターリスト

名前	HP	経験値	AP	ギル	出現地域	属性	お宝	盗む	変化	あやつり		
警備兵	30	16	2	10	壱番街他		ポーション	手榴弾	ポーション	マシンガン	トンファー	
ガードハウンド	42	20	2	12	壱番街他		ポーション	ポーション	ポーション	かみつき	触手	
モノドライブ	28	18	3	8	壱番魔晄炉他	土無効、風弱い	ポーション	エーテル	エーテル	ドリルドライブ	ファイア	
戦闘員	40	22	2	15	壱番魔晄炉		ポーション	手榴弾	ポーション	ハンドクロウ	マシンガンビーム	
ファーストレイ	18	12	1	5	壱番魔晄炉	雷弱い	なし	なし	ポーション	レーザーキャノン		
スイーパー	140	27	3	30	壱番魔晄炉他	雷弱い	なし	なし	ポーション	マシンガン	ダブルマシンガン	スモークショット
ガードスコーピオン	800	100	10	100	壱番魔晄炉	雷弱い、重力無効	アサルトガン	なし	なし			
グラシュトライク	42	20	2	20	螺旋トンネル他		クモの糸	クモの糸	クモの糸	カマ	糸	
ミサイルランチャー	50	13	3	7	螺旋トンネル他	雷弱い	なし	なし	ポーション	ロケットランチャー		
ホウルイーター	72	24	2	70	伍番街スラム他		なし	ポーション	ポーション	カマ		
チュースタンク	36	23	2	30	四番街地下坑道		ポーション	ポーション	ポーション	ツメ	ローリングクロウ	
アプゾキュート	120	18	2	35	四番街地下坑道	雷弱い、土無効、風弱い	ポーション	目薬	ポーション	体当たり	アワ地獄	
ヘッジホッグパイ	40	20	3	25	教会他	冷弱い	ポーション	エーテル	エーテル	体当たり	ファイア	
スモッグファクト	90	32	3	60	教会他	毒吸収	有害物質	けむりだま	ハイポーション	パンチ	有害スモッグ	有害スモッグ
特殊戦闘員	60	28	3	40	螺旋トンネル他		毒消し、手榴弾	目薬	ハイポーション	ハンドクロウ	マシンガンビーム	波動
ブラッドテイスト	72	24	2	32	伍番魔晄炉		毒消し	目薬	ポーション	かみつき	ドレイン触手	
プロトマシンガン	100	16	2	15	伍番魔晄炉	雷弱い	なし	なし	ポーション	マシンガン		
エアバスター	1200	180	16	150	伍番魔晄炉	雷弱い、火強い、土無効、重力無効	チタンバングル	なし	なし			
ヴァイス	68	24	3	80	伍番街スラム		ポーション	スピードドリンク	ポーション	なぐる		
コルネオの部下	42	8	0	10	コルネオの館		なし	なし	ポーション	なぐる		
ソッチ	150	22	0	60	コルネオの館		なし	なし	ポーション	なぐる		
アプス	1800	240	22	253	地下下水道	火弱い、重力無効	フェニックスの尾	なし	なし			
サハギン	150	30	3	89	地下下水道	水吸収	ポーション、興奮剤	興奮剤	ポーション	モリ	水鉄砲	
シェザーシザー	120	23	2	55	地下下水道	冷弱い	ポーション、鎮静剤	鎮静剤	ポーション	体当たり	アワ	
エリゴル	300	36	4	120	列車墓場	重力強い	やまびこえんまく	ストライクロッド	サイレントマスク	剣攻撃	モノアイレーザー	サイレス

名前	ビーチプラグ	HP	200	経験値	95	AP	10	ギル	155
出現地域	コレルエリア	属性	冷強い						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	エーテルターボ				
あやつり	かみつき	マイティガード★	ブリザド						
名前	サーチャクラウン	HP	150	経験値	80	AP	8	ギル	111
出現地域	コレル山	属性	火強い						
お宝	ハイポーション	盗む	エーテルターボ	変化	ハイポーション				
あやつり	シードシューティング	フォーレーザー							
名前	ニードルキッス	HP	180	経験値	75	AP	8	ギル	130
出現地域	コレル山	属性	雷無効、土無効、風弱い						
お宝	雷撃鳥の角	盗む	金の針	変化	万能薬				
あやつり	急降下アタック	サンダーキッス							
名前	スウェルフロート	HP	240	経験値	90	AP	9	ギル	125
出現地域	コレル山	属性	土無効、風弱い						
お宝	ハイポーション	盗む	金の針	変化	ハイポーション				
あやつり	体当たり	バキューム	針地獄						
名前	バクナドラナ	HP	450	経験値	110	AP	11	ギル	120
出現地域	コレル山	属性	冷弱い、火無効、重力無効						
お宝	ハイポーション	盗む	ギヤマンヘアピン	変化	ガードアップ				
あやつり									
名前	コカトリス	HP	420	経験値	97	AP	10	ギル	168
出現地域	コレル山	属性							
お宝	金の針	盗む	金の針	変化	金の針				
あやつり	クチバシ	鳥キック	石化スモッグ						
名前	ボム	HP	600	経験値	150	AP	20	ギル	192
出現地域	コレル山	属性	火無効、土無効						
お宝	ボムのかけら	盗む	ボムの右腕	変化	ボムのかけら				
あやつり									
名前	デスクロー	HP	400	経験値	96	AP	10	ギル	168
出現地域	コレルプリズン	属性							
お宝	ハイポーション	盗む	プラチナバングル	変化	ハイポーション				
あやつり	クロー	デスクロー	レーザー★						
名前	トゥーサイド	HP	330	経験値	100	AP	10	ギル	156
出現地域	コレルプリズン	属性	土無効						
お宝	ハイポーション	盗む	フェニックスの尾	変化	ハイポーション				
あやつり									
名前	バンディット	HP	360	経験値	99	AP	10	ギル	220
出現地域	コレルプリズン	属性							
お宝	テント	盗む	エクスポーション	変化	ハイポーション				
あやつり	なぐる								
名前	ブルモーター	HP	420	経験値	92	AP	9	ギル	140
出現地域	コレルプリズン	属性							
お宝	エーテル	盗む	エクスポーション	変化	エーテルターボ				
あやつり	体当たり	マトラマジック★							
名前	ランドウォーム	HP	1500	経験値	400	AP	40	ギル	256
出現地域	コレルプリズン	属性	冷弱い、火強い、土吸収、重力強い						
お宝	エーテル	盗む	エーテルターボ	変化	火龍の牙				
あやつり	アースクエイク	サンドストーム							
名前	ダイン	HP	1200	経験値	600	AP	55	ギル	750
出現地域	コレルプリズン	属性	重力無効						
お宝	銀の腕輪	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	スペンサー	HP	250	経験値	110	AP	11	ギル	175
出現地域	ゴールドソーサーエリア	属性							
お宝	サハラの実	盗む	サハラの実	変化	なし				
あやつり	ブレードソード	ソードアッパー							
名前	ジョーカー	HP	370	経験値	150	AP	30	ギル	260
出現地域	ゴールドソーサーエリア	属性	土無効、風弱い						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	フラップビート	HP	330	経験値	140	AP	15	ギル	186
出現地域	ゴールドソーサーエリア	属性	風弱い、土無効						
お宝	時空弾	盗む	時空弾	変化	時空弾				
あやつり	テイルビート	かまいたち							
名前	キマイラ	HP	800	経験値	148	AP	14	ギル	210
出現地域	ゴールドソーサーエリア	属性	重力強い						
お宝	ハイポーション	盗む	ストライクロッド	変化	エリクサー				
あやつり	ツメ	ポイズンストーム	アクアブレス★						
名前	グランドホーン	HP	460	経験値	180	AP	15	ギル	240
出現地域	ゴンガガエリア	属性							
お宝	戦いのゴング、ハイポーション	盗む	なし	変化	ハイポーション				
あやつり	パンチ	グランドパンチ							
名前	バジガンディ	HP	480	経験値	173	AP	18	ギル	220
出現地域	ゴンガガエリア	属性							
お宝	金の針	盗む	金の針	変化	万能薬				
あやつり	ツメ	石化にらみ							
名前	タッチミー	HP	300	経験値	170	AP	23	ギル	180
出現地域	ゴンガガエリア他	属性							
お宝	乙女のキッス	盗む	モズのはやにえ	変化	万能薬				
あやつり	カエルパンチ	カエルのうた★							
名前	クラウンランス	HP	440	経験値	225	AP	23	ギル	400
出現地域	コスモエリア	属性	雷吸収、土無効、火弱い						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	ドリームパウダー				
あやつり									
名前	フラワープラング	HP	550	経験値	240	AP	24	ギル	400
出現地域	ゴンガガジャングル	属性	毒吸収、土弱い、火弱い						
お宝	大地のドラム	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	インセクトキマラ	HP	700	経験値	190	AP	19	ギル	278
出現地域	ゴンガガジャングル	属性	重力無効						
お宝	ハイポーション	盗む	クモの糸	変化	金の砂時計				
あやつり	バタフライアタック	ストップウェブ	スパイダーアタック						
名前	ヘビータンク	HP	1600	経験値	340	AP	45	ギル	1300
出現地域	ゴンガガ魔晄炉	属性	重力無効						
お宝	ハイポーション	盗む	フェニックスの尾	変化	パワーアップ				
あやつり	突進	ウイリーアタック	大旋回						
名前	タークス：レノ	HP	2000	経験値	660	AP	60	ギル	1500
出現地域	ゴンガガ村	属性	重力無効						
お宝	フェアリーテイル	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	タークス：ルード	HP	2000	経験値	720	AP	70	ギル	2000
出現地域	ゴンガガ村	属性	重力無効						
お宝	エクスポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									

名前	デビルライド	HP	240	経験値	60	AP	6	ギル	100
出現地域	ミッドガルエリア	属性							
お宝	ポーション	盗む	ハイポーション	変化	ハイポーション				
あやつり	ウィリー	ドリフトターン							
名前	スイーパーカスタム	HP	300	経験値	63	AP	7	ギル	120
出現地域	ミッドガルエリア	属性	雷弱い						
お宝	ポーション	盗む	アトミックシザー	変化	エクスポーション				
あやつり	ダブルマシンガン	スモークショット	マトラマジック★						
名前	カームファング	HP	160	経験値	53	AP	5	ギル	92
出現地域	ミッドガルエリア	属性	火弱い						
お宝	ポーション	盗む	エーテル	変化	ハイポーション				
あやつり	キバ	体当たり							
名前	プラウラー	HP	150	経験値	55	AP	5	ギル	160
出現地域	ミッドガルエリア	属性							
お宝	ポーション	盗む	エーテル	変化	ハイポーション				
あやつり	なぐる								
名前	エレファダンク	HP	220	経験値	64	AP	7	ギル	140
出現地域	グラスランドエリア	属性							
お宝	ポーション	盗む	ハイポーション	変化	なし				
あやつり	体当たり	シャワー							
名前	ムー	HP	210	経験値	54	AP	6	ギル	130
出現地域	グラスランドエリア	属性							
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	マンドラゴラ	HP	120	経験値	55	AP	6	ギル	135
出現地域	グラスランドエリア	属性							
お宝	ラサンの実	盗む	ラサンの実	変化	エーテル				
あやつり	グラス突き	スロウダンス							
名前	レブリコン	HP	200	経験値	65	AP	7	ギル	128
出現地域	グラスランドエリア	属性							
お宝	ハイポーション	盗む	エーテル	変化	ハイポーション				
あやつり	鳥キック	百烈突き							
名前	ミドガルズオルム	HP	4000	経験値	250	AP	25	ギル	400
出現地域	グラスランドエリア	属性							
お宝	なし	盗む	なし	変化	エクスポーション				
あやつり									
名前	マドゥジュ	HP	220	経験値	70	AP	8	ギル	150
出現地域	ミスリルマイン	属性							
お宝	ハイポーション	盗む	グランドクラブ	変化	ハイポーション				
あやつり	鉄球	スワンプシュート							
名前	クロウラー	HP	140	経験値	56	AP	6	ギル	65
出現地域	ミスリルマイン	属性	冷強い、土弱い						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり	かみつき	コールドブレス							
名前	アークドラゴン	HP	280	経験値	84	AP	10	ギル	180
出現地域	ミスリルマイン	属性	火吸収、土無効、風弱い						
お宝	フェニックスの尾、エーテル	盗む	エーテル	変化	フェニックスの尾				
あやつり	ツメ	火炎放射★							
名前	カスタネッツ	HP	190	経験値	65	AP	7	ギル	113
出現地域	ミスリルマイン	属性	火弱い						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり	2段アタック	ハサミスパーク							
名前	ゼムゼレット	HP	285	経験値	70	AP	7	ギル	165
出現地域	ジェノンエリア	属性	土無効、水無効、風弱い、重力無効						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	ハイポーション				
あやつり	サンダーボルト	ホワイトウィンド★							
名前	ネロスフェロス	HP	150	経験値	53	AP	5	ギル	146
出現地域	ジェノンエリア	属性							
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり	クチバシ	ヒートウィング							
名前	ヘルハーレーVR2	HP	350	経験値	72	AP	8	ギル	130
出現地域	ジェノンエリア	属性	重力強い						
お宝	ハイポーション	盗む	ハイポーション	変化	ハイポーション				
あやつり	てっつい	磁場転換	暴れる						
名前	フォーミュラ	HP	240	経験値	65	AP	7	ギル	120
出現地域	ジェノンエリア	属性	土無効、風弱い						
お宝	ハイポーション	盗む	ブーメラン	変化	スピードドリンク				
あやつり									
名前	キャッパワイヤ	HP	210	経験値	60	AP	6	ギル	103
出現地域	ジェノンエリア	属性							
お宝	ポーション	盗む	エーテル	変化	なし				
あやつり	ワイヤアタック	地走り							
名前	ボトムスウェル	HP	2500	経験値	550	AP	52	ギル	1000
出現地域	アンダージュノン	属性	土無効、風弱い、重力強い						
お宝	パワーリスト	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	水球	HP	40	経験値	10	AP	0	ギル	0
出現地域	アンダージュノン	属性							
お宝	なし	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	サーチアイ	HP	240	経験値	80	AP	8	ギル	120
出現地域	運搬船	属性	土無効、水無効、風弱い						
お宝	エーテル	盗む	エーテル	変化	エーテルターボ				
あやつり	ドリルドライブ	ブリザラ	ファイラ						
名前	海兵隊員	HP	300	経験値	75	AP	8	ギル	150
出現地域	運搬船	属性							
お宝	目薬	盗む	神羅安式防具	変化	エクスポーション				
あやつり	マシンガン	グレネード	スモーク弾						
名前	ジェノバ・BIRTH	HP	4000	経験値	680	AP	64	ギル	800
出現地域	運搬船	属性	重力無効						
お宝	ホワイトケープ	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	グランガラン	HP	550	経験値	88	AP	10	ギル	220
出現地域	コレルエリア	属性	土無効、水無効、重力無効						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	コグランガラン	HP	330	経験値	77	AP	8	ギル	110
出現地域	コレルエリア	属性	土無効、水無効、重力無効						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	マゴグランガラン	HP	110	経験値	66	AP	6	ギル	55
出現地域	コレルエリア	属性	土無効、水無効、重力無効						
お宝	ポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									

名前	ダブルブレイン	HP	400	経験値	340	AP	32	ギル	320
出現地域	ニブル山	属性							
お宝	エーテル	盗む	エーテル	変化	エーテルターボ				
あやつり	吸収	にらみ							
名前	ズー	HP	1200	経験値	450	AP	38	ギル	430
出現地域	ニブル山	属性	土無効、風弱い、重力無効						
お宝	巨鳥のハネ	盗む	巨鳥のハネ	変化	巨鳥のハネ				
あやつり	ツメ	大旋風							
名前	キュビルデュヌス	HP	800	経験値	340	AP	34	ギル	368
出現地域	ニブル山	属性	火弱い						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	ハイポーション				
あやつり	へばりつき								
名前	スクリーマー	HP	800	経験値	400	AP	33	ギル	400
出現地域	ニブル山	属性	重力無効						
お宝	大地のドラム	盗む	なし	変化	パワーアップ				
あやつり	鉄球	鉄撃震	雄叫び						
名前	マテリアキーパー	HP	8400	経験値	3000	AP	200	ギル	2400
出現地域	ニブル山	属性	火吸収、重力無効						
お宝	ジュエルリング	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	パルマー	HP	6000	経験値	1800	AP	98	ギル	5000
出現地域	ロケット村	属性	重力無効						
お宝	エジンコート	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	雷神鳥	HP	800	経験値	385	AP	36	ギル	420
出現地域	ウータイ	属性	雷吸収						
お宝	雷撃鳥の角、ハイポーション、やまびこえんまく	盗む	雷撃鳥の角	変化	雷迅				
あやつり	つきさす	雷撃							
名前	足斬草	HP	1000	経験値	375	AP	30	ギル	350
出現地域	ウータイエリア他	属性							
お宝	鎮静剤、ハイポーション、惑わし草	盗む	なし	変化	なし				
あやつり	グラスカッター	ヒステリックボイス	マジックハンマー★						
名前	刃頭獣	HP	900	経験値	370	AP	36	ギル	385
出現地域	ウータイエリア	属性	雷吸収						
お宝	エクスポーション、けむりだま、金の砂時計	盗む	なし	変化	なし				
あやつり	ハサミ	放電							
名前	奇怪虫	HP	975	経験値	420	AP	40	ギル	340
出現地域	ウータイエリア他	属性							
お宝	エクスポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	尾跳飛	HP	960	経験値	440	AP	36	ギル	380
出現地域	ウータイエリア	属性							
お宝	フェニックスの尾	盗む	なし	変化	なし				
あやつり	かみつき	サマーソルト							
名前	アダマンタイマイ	HP	1600	経験値	720	AP	100	ギル	2000
出現地域	ウータイエリア	属性	重力無効						
お宝	海龍のウロコ、フェニックスの尾	盗む	アダマンバングル	変化	なし				
あやつり	光弾	デスフォース★							

名前	キキキアチョ	HP	540	経験値	222	AP	22	ギル	222
出現地域	コスモエリア	属性							
お宝	興奮剤	盗む	鎮静剤	変化	興奮剤				
あやつり	クチバシ	怒髪天ボンバー							
名前	グリフォン	HP	760	経験値	260	AP	25	ギル	350
出現地域	コスモエリア	属性							
お宝	フェニックスの尾	盗む	フェニックスの尾	変化	フェニックスの尾				
あやつり									
名前	ゴーレム	HP	1000	経験値	300	AP	22	ギル	500
出現地域	コスモエリア	属性							
お宝	ハイポーション	盗む	エーテルターボ	変化	なし				
あやつり									
名前	バジリスク	HP	400	経験値	240	AP	30	ギル	275
出現地域	コスモエリア	属性							
お宝	金の針	盗む	金の針、バジリスクの爪	変化	万能薬				
あやつり	しっぽ	ストーンストライク							
名前	デザートサハギン	HP	580	経験値	230	AP	21	ギル	300
出現地域	コスモエリア	属性	冷弱い、火強い、水吸収						
お宝	ポーション	盗む	ポーション	変化	火とん				
あやつり	モリ	砂鉄砲							
名前	ギ族の亡霊	HP	450	経験値	260	AP	20	ギル	150
出現地域	ギ族の洞窟	属性	回復逆効果、火弱い、聖弱い						
お宝	けむりだま	盗む	なし	変化	ゴーストハンド				
あやつり	くしざし	地獄のヤリ	死の宣告★						
名前	ステルシーステップ	HP	600	経験値	270	AP	24	ギル	330
出現地域	ギ族の洞窟	属性							
お宝	モルボルの触手	盗む	なし	変化	ゴーストハンド				
あやつり	トリプルアタック	死の宣告★							
名前	ニーズヘッグ	HP	400	経験値	250	AP	20	ギル	240
出現地域	ギ族の洞窟	属性	毒吸収、冷弱い						
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	なし				
あやつり	毒のキバ	ホールトウィップ							
名前	スティンガー	HP	2200	経験値	290	AP	25	ギル	358
出現地域	ギ族の洞窟	属性							
お宝	ハイポーション	盗む	エーテル	変化	なし				
あやつり	スティング	スティングボム	乱れ突き						
名前	ソウルファイア	HP	1300	経験値	200	AP	10	ギル	100
出現地域	ギ族の洞窟	属性	火吸収、重力無効、土無効、水無効、毒無効、聖弱い、風弱い						
お宝	フェニックスの尾	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	ギ・ナタタク	HP	5500	経験値	1400	AP	150	ギル	3000
出現地域	ギ族の洞窟	属性	回復逆効果、重力無効、土無効、水無効、聖弱い						
お宝	ワイザーロッド	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	ニブルウルフ	HP	700	経験値	265	AP	24	ギル	260
出現地域	ニブルエリア他	属性							
お宝	ルチルの実	盗む	ルチルの実	変化	ハイポーション				
あやつり	体当たり	キバ							
名前	ベルチャータクス	HP	900	経験値	320	AP	31	ギル	350
出現地域	ロケットポートエリア	属性	毒吸収						
お宝	ハイポーション	盗む	万能薬	変化	万能薬				
あやつり	ツメ	毒吹き							
名前	ババヴェラウミュ	HP	640	経験値	285	AP	20	ギル	280
出現地域	ニブルエリア	属性							
お宝	サイレントマスク	盗む	なし	変化	サイレントマスク				
あやつり	軟骨剣	ジャンプ軟骨剣	魔封軟骨剣						
名前	バルロン	HP	950	経験値	300	AP	30	ギル	300
出現地域	ニブルエリア他	属性							
お宝	ハイポーション	盗む	なし	変化	ハイポーション				
あやつり	ダッシュパンチ	ジャンプキック	ダイブキック						
名前	バッテリーキャップ	HP	640	経験値	270	AP	32	ギル	386
出現地域	ニブルエリア	属性							
お宝	目薬	盗む	しびれ針	変化	なし				
あやつり									
名前	ミラージュ	HP	570	経験値	290	AP	22	ギル	280
出現地域	神羅屋敷	属性							
お宝	反射ミラー	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	ファニーフェイス	HP	520	経験値	300	AP	35	ギル	202
出現地域	神羅屋敷	属性							
お宝	フェニックスの尾	盗む	やまびこえんまく	変化	サイレントマスク				
あやつり	カッター	のろいの言葉	ファニーの息						
名前	ジャッジ	HP	500	経験値	320	AP	30	ギル	384
出現地域	神羅屋敷	属性							
お宝	エーテルターボ	盗む	エーテルターボ	変化	なし				
あやつり									
名前	ブラックバット	HP	550	経験値	270	AP	24	ギル	80
出現地域	神羅屋敷	属性	回復逆効果、土無効、風弱い、聖弱い						
お宝	バンパイアの牙	盗む	なし	変化	バンパイアの牙				
あやつり	吸血								
名前	ギロフェルゴ	HP	1600	経験値	380	AP	44	ギル	300
出現地域	神羅屋敷	属性	土無効、重力弱い						
お宝	フェニックスの尾	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	イン	HP	1200	経験値	400	AP	30	ギル	400
出現地域	神羅屋敷	属性	重力強い						
お宝	なし	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	ヤン	HP	1200	経験値	300	AP	40	ギル	400
出現地域	神羅屋敷	属性	重力強い						
お宝	なし	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	ロストナンバー	HP	7000	経験値	2000	AP	80	ギル	2000
出現地域	神羅屋敷	属性	重力無効						
お宝	コスモメモリー	盗む	なし	変化	なし				
あやつり									
名前	ドラゴン	HP	3500	経験値	900	AP	110	ギル	1400
出現地域	ニブル山	属性	火吸収、重力無効						
お宝	火龍の牙	盗む	金の腕輪	変化	なし				
あやつり	ドラゴンファング	火炎放射★							
名前	スピードサウンド	HP	750	経験値	370	AP	28	ギル	330
出現地域	ニブル山	属性	土無効、風弱い						
お宝	ハイポーション	盗む	エーテル	変化	スピードリンク				
あやつり									

POINT

「ラーニング」できる敵の特殊攻撃

敵が使ってくる特殊攻撃の中には、マテリア「敵の技」を使って覚えることができる（ラーニング）ものも存在する。

今回のモンスターリストの中にもいくつか表記してあるが、ここではそれらをまとめて紹介してみよう。

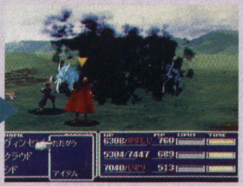
ラーニングして使用できる「敵の技」は全部で24種類。はたして全て見つけられるか？

「敵の技」リスト（一部）

技名	効果
カエルのうた	敵単体にカエル化＋睡眠状態にする
レベル4自爆	4で割り切れるレベルの敵を瀕死＋ミニマム状態にする
マジックハンマー	敵のMPを100吸収する
火炎放射	炎属性の単体攻撃
レーザー	重力属性の攻撃。敵単体のHPを1／2にする
マトラマジック	無属性の全体攻撃
臭い息	敵全体を毒＋睡眠＋混乱＋ミニマム＋カエル化＋沈黙状態にする
アクアブレス	水属性の全体攻撃
トライン	雷属性の全体攻撃
マジカルブレス	炎＋冷気＋雷属性の全体攻撃
????	敵単体に自分の最大HP－現在のHP分のダメージ
レベル5デス	5で割り切れるレベルの敵を即死させる
死の宣告	かかった相手は60カウント後に即死
死のルーレット	敵味方の中から誰か1人を即死させる



➡アスピルがないので重宝するマジック～



⬅シリーズお馴染みの臭い息も使える

全24体のうち、いくつ覚えた？



⬅複数の属性を持つマジカルブレス

⬇レーザーのエフェクトは必見





チョコボ！『FF』？いや『トバル』！スクウェアの人気キャラ、参戦決定!!

颯爽と登場！あのチョコボが格闘界に殴り込みをかける

チョコボといえばスクウェアの『FF』シリーズでおなじみのキャラ。RPGの世界を中心に活躍してきた彼（彼女？）が、なんと今回この『TOBAL2』で格闘界にデビューすることになった。

今回公開するこれらの写真は、おそらく犬やトカゲの登場する、謎のVSモードのものであると思われる。詳細は判明していないが、果たしてチョコボはプレイヤーキャラとして操作が可能なのか？



⇧チュージと対峙する黄色い鳥類（？）。これがあのスクウェアの看板キャラ、チョコボだ。それにしてもデカい頭…

チョコボだ！チョコボだ!!



⇧マリーの腹部にくちばし攻撃が炸裂!!



⇨謎のVSモードのキャラとして登場するのか？

トバル2

TM

格闘アクション	TOBAL 2
	スクウェア
PS	4月25日発売予定 価格未定

メモリーカード対応（ブロック数未定）
アナログジョイスティック対応
アナログコントローラ対応
同画面対戦可能（2人まで）

『FF』シリーズの人気キャラ、チョコボが『TOBAL2』に登場することが判明。さっそくその画面写真を公開する。さらに今回は奥義システムの解説など、新情報のオンパレードだ!!

FIGHT!

チョコボの闘い方って？

疑問となるのが、チョコボの格闘スタイル。『FF』では召喚獣や乗り物で登場していただけに、その闘い方は謎だらけ。写真で見る限り、くちばし攻撃がメインらしいが、『FF』でおなじみのチョコボキックは使えないのだろうか？

さっそく、写真からその格闘スタイルを探ってみよう。





⇨翼を使った攻撃なども可能か？

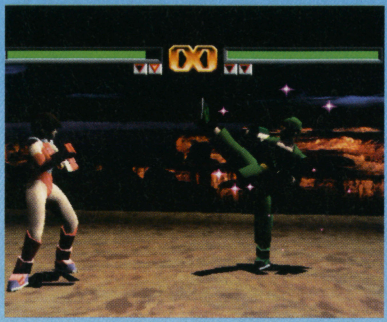
TOBAL 2
チョコボの謎と奥義のシステムに迫る

明らかになったキャラたちのバックストーリーを一挙公開

前作同様、『2』にも各キャラにバックストーリーが用意されている。新キャラのチャコとドクターVに関しては以前に紹介したが、前作からのキャラたちも大会に参加する理由がそれぞれあるのだ。彼らの真の目的とは一体何なのか…？



➡前大会の優勝者はグリン・カッツだ



➡グリンに片思いするチャコなど、前作よりもキャラ同士のつながりは深い

『トバル2』キャラ相関図

闘技会の優勝者には多額の賞金と「スーパートバルマン」の称号、さらに「王者の石」が与えられる。ただし、出場キャラの多くはそれだけが目的ではないようで…。

- 赤の矢印：99回大会参加
- 青の矢印：対人関係など

99回大会 TOBAL NO.1

？

謎の新キャラ。シルエットのみの公開だが、ウダン皇帝とカッツ財団に関係しているらしい。かなりの大物か？

ホム

体（機械）の不調を師匠であるフェイに馬鹿にされたと誤解しているホム。彼は、師匠を見返すべく闘いの舞台に立つ。

フェイ

弟子のホムがエネルギー切れを起こし始めていたため、彼の動力である「王者の石」を手に入れるべく出場。

マリー・イボンスカヤ

セバスチャンからグリン優勝を阻止するよう頼まれたマリー。報奨金と闘いの魅力には逆らえなかったようだ。

執事セバスチャン
グリンの執事。家を継ぐ勉強もせず、闘いに明け暮れるグリンが心配のタネ。再び大会に参加するグリンの優勝を阻止するため、マリーを雇い、彼の格闘熱を冷まそうとするが、はたしてその結果は？

グリン・カッツ

前大会優勝者。ウダン皇帝に挑戦するが、敗北を喫する。カッツ家に隠れて悪事を重ねる財団の調査と称し、今回も出場。

カッツ財団
本来は、カッツ家が環境保護を目的に設立した財団。つまり、カッツ家のグループの一つなのだが、グリンとの直接関係はない。最近、カッツ財団の理事長はトバル星のモルモラン石（王者の石）を奪おうと、鉱山の買い占めに着手した。しかしこれは、チュージをはじめとする鉱山労働者の生活を苦しめることに…。

ウダン皇帝

なぜか強い戦士を探し出そうとしている、大会の主催者。今大会から出場者に超能力（奥義）の使用を認めている。

ノーク

前作では中ボス的存在だった彼も再登場の予定。その巨体を活かした攻撃は、今大会でも脅威の的になるだろう。

ムーフー

ノークと同じく、彼もまたウダン皇帝の参謀として登場予定。長い手足を駆使した攻撃で、出場者の行く手を阻む。

イール・ゴガ

優勝賞金で彼女に鼻輪を贈ろうとするが、あえなく惨敗。そのうえ、彼女の心はグリンに。イールは打倒グリンに燃える。

チャコ・ユタニ

宇宙パトロール隊員。トバル星の邪悪な気とカッツ財団との関係を調査中、グリンに一目惚れ。仕事と恋の両立はなるか？

ドクターV

その名の通り、本業は医師。人体に何らかの影響を及ぼす「王者の石」を求めて、今大会から参加する。

オライムス

彼の師匠は、かつてこの大会で惨敗している。キエンタック星人の誇りと名誉を挽回すべく、大会優勝を心に誓う。

オライムスの師匠
オライムスの母星、キエンタックの偉大な格闘家。だが、そんな彼も大会では惨敗。彼を倒したのは、エポンの父親であった。敗退後はチキン野郎と罵倒され、以来キエンタック星人は見た目より弱いと噂されるように…。今大会には、彼の精神を受け継いだオライムスが出場する。

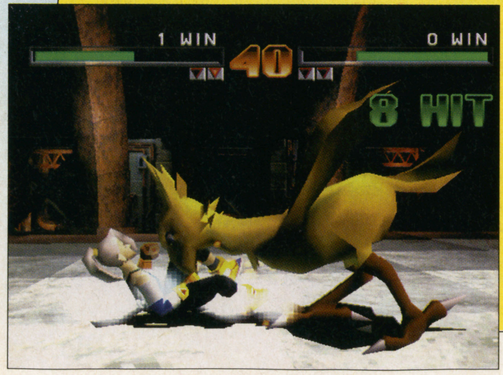
エポンの父親
かつて、この大会でスーパートバルマンの称号を得た実力者。娘のエポンが幼少時に重い病にかかり、その治療費目当てに大会に参加した。だが、その手段を選ばない残忍な闘い方は、世間から大きな非難を浴びてしまう。現在は失踪中である。

エポン

失踪した父親を憎んでいたが、それが誤解であることに気づく。父の汚名を晴らすため、彼女は再び大会に出場する。

チュージ・ウー

カッツ財団の、横暴といえる鉱山の買い占めに腹を立てたチュージ。財団の当主がグリンだと勘違いしているようだが…。

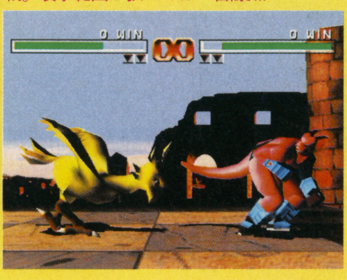


➡ヒット表示に注目!! くちばし攻撃は連続技として重宝しそう



⬆翼を広げるチョコボ。黒チョコボよろしく、空を飛ぶことができるかも

⬇イールの尻尾攻撃に対し、くちばしで応戦。攻撃範囲が狭いのは一目瞭然



➡レギュラーキャラと違い、奥義の使用はなさそう。接近戦で闘うようだ



各キャラの奥義の詳細とそのシステムがついに判明

これまで謎に包まれていた奥義のシステムがようやく判明した。奥義とは、なんと自分のHPを消費して放つ飛び道具なのである。詳しくは後述するとして、これで『2』の戦闘システムの大半が明らかになったことになる。

さらに今回は、各キャラの奥義の名称と、新たに公開された画面写真を紹介していこう。グリンとイールの奥義は今回が初のお披露目となるぞ。





奥義は、いわゆるタメ技の一つ。しかもタメている間にHPが減っていくのだ

まさに命懸けの奥義システム

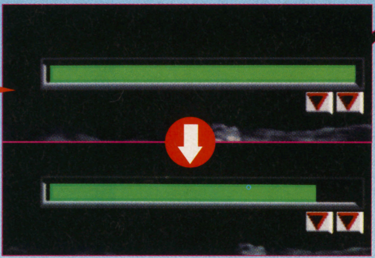
奥義はコマンド入力により繰り出すことが可能。その威力は、ボタンを押し続けることにより決定する。当然、押している時間が長いほど威力が大きくなるわけだが、その間に自分のHPがどんどん減っていってしまう。まさに命を削りながら放つ技なのである。



奥義は、消費したHP分以上のダメージを相手に与えることができる。単なる飛び道具ではないのか？ と思っていた人は、ビックリしたはず。

POINT

一発逆転の魅力もあるが、自分のHPが減ってしまう以上、むやみに乱用できない。プレイヤーが自分で技の威力を調節して闘うスタイルが、奥義の定石となるだろう。

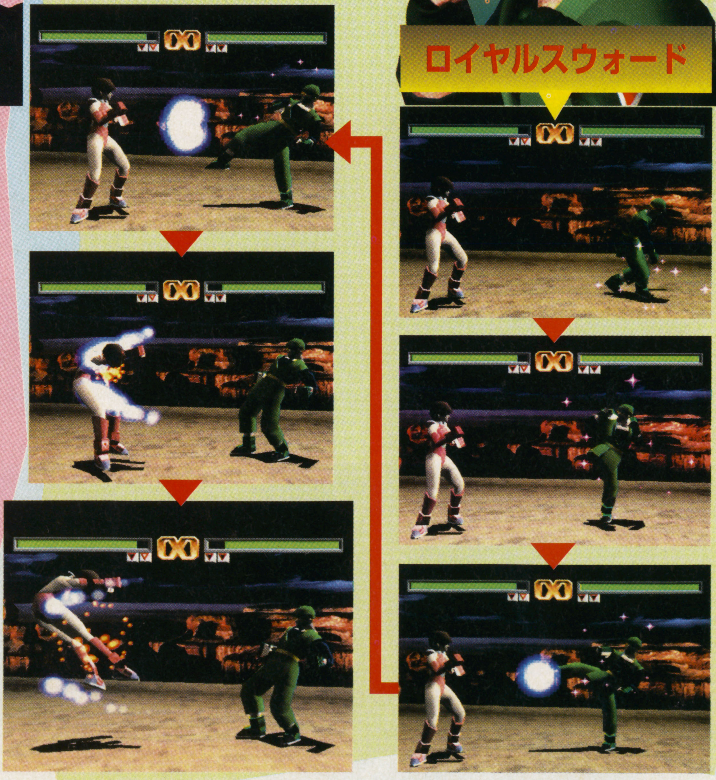


グリン・カッツ



今回が初公開となる、グリンの奥義ロイヤルスウォード。振り向きざま、キックモーションから放たれる青白い光の球体。すべてにおいて標準以上の能力を持つ彼だけに、この奥義が加われば怖いものなしか？ 技のスピードも速そうだ。

ロイヤルスウォード



イール・ゴガ



パワーファイターらしく、イールの奥義はとてもパワフル。力任せに地面を叩いたかと思うと、地面を這うように光の帯が相手目掛けて飛んでいく。下段攻撃のようにも見えるが、どうやら当たり判定は上中段にあるようだ。

グランウェーブハンマー



PS詳細続報！ TOBAL 2
チョコボの謎と奥義のシステムに迫る

オライムス

奥義の名称は、トサカッター。文字どおり、トサカを投げつけるわけで、非常にコミカルな技である。前作では、長身のわりにパンチのリーチが短かった彼も、これで遠近両用の万能キャラに一歩近づいた？



トサカッター



⇧⇨中国拳法を彷彿させる、独特のポーズからトサカを投げつける。相手に向かって一直線に飛んでいくのだ

⇦トサカは無限に生えるの？

爆烈発破（ばくれつはっぱ）



⇧以前に紹介した写真と違い、気の炎が相手の体を貫通するように伸びている

⇧体を押し出すように踏み込み、相手目掛けて放つ！

⇨しゃがみこんで力をタメるチュージ。ここから…

チュージ・ウー

いわゆる正統派キャラのチュージ。彼の奥義は最もオーソドックスなタイプと言えるが、以前に紹介したものと比べ、グラフィックが変更されている点に注目。より迫力が増しているのだ。



エポン

いかにも女性らしい華麗な奥義。下手投げのモーションから放たれる、その光の軌道はまさに矢そのもの。技を出す時のスキもなさそうだ。



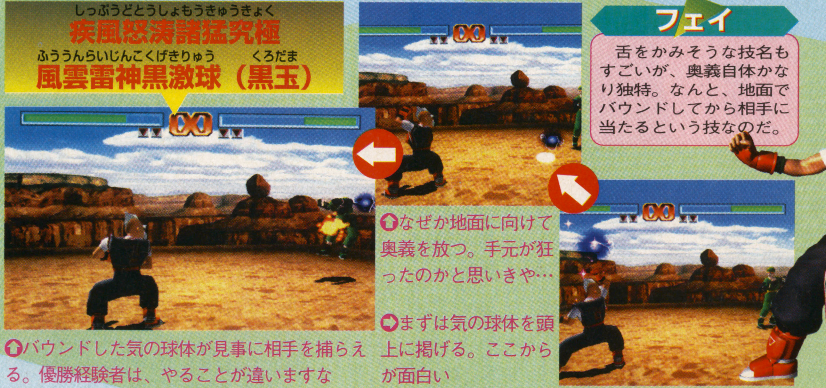
プレステルアロー



⇩⇧アンダースローで光の矢を放つ。自身の攻撃力の低さを、この奥義でどこまでカバーできるか？

⇧ソフトボールの投手のような構え。相手に狙いを定めて…

疾風怒涛諸猛究極（しっぷうどとうしょもうきゅうきょく）風雲雷神黒激球（ふううんらいじんこくげきりゅう）（黒玉（くろだま））



⇧バウンドした気の球体が見事に相手を捕らえる。優勝経験者は、やることが違いますな

⇧なぜか地面に向けて奥義を放つ。手元が狂ったのかと思いきや…

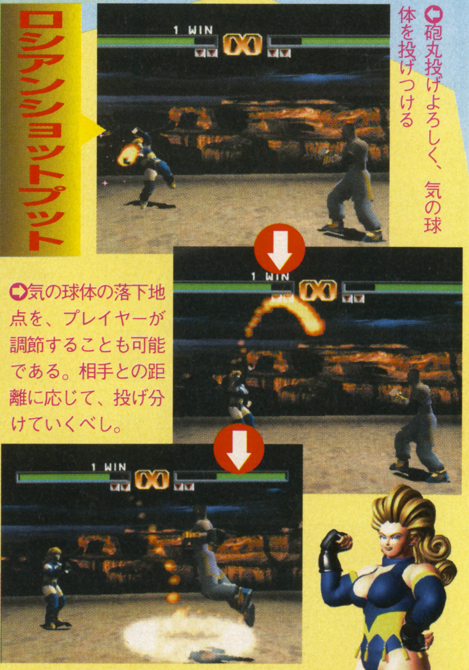
⇨まずは気の球体を頭上に掲げる。ここからが面白い

フェイ

舌をかみそうな技名もすごいが、奥義自体かなり独特。なんと、地面でバウンドしてから相手に当たるという技なのだ。



ロシアンショットプット



⇩砲丸投げよろしく、気の球体を投げつける

⇨気の球体の落下地点を、プレイヤーが調節することも可能である。相手との距離に応じて、投げ分けていくべし。

⇧地面に触れて爆発する球体。なんとこの爆風にも当たり判定があるのだ

マリー・イボンスカヤ

山なりの放物線を描いて飛んでいくマリーの奥義。相手に当てるのが難しそうだが、距離の調節もできるので、かなり便利な技かも。

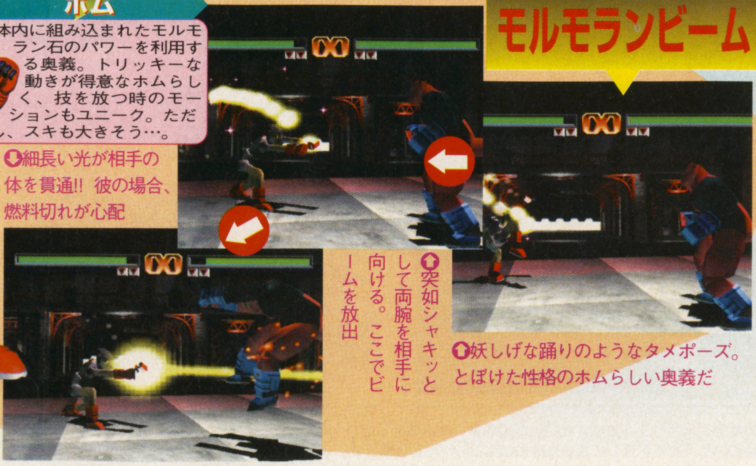


ホム

体内に組み込まれたモルモラン石のパワーを利用する奥義。トリッキーな動きが得意なホムらしく、技を放つ時のモーションもユニーク。ただし、スキも大きそう…。



モルモランビーム



⇩細長い光が相手の体を貫通!! 彼の場合、燃料切れが心配

⇧突如シャキッとして両腕を相手に向ける。ここでビームを放出

⇧妖しげな踊りのようなタメポーズ。とぼけた性格のホムらしい奥義だ

ときめきCD最新作登場！ 12人の日記で綴る1年間

ときめきCD VOL.3

藤崎 詩織　清川 望
如月 未緒　朝日奈 夕子
古式 ゆかり　美樹原 愛
バレンタインメッセージ ～ときめき～

ときめきCD VOL.4

紐緒 結奈　鏡 魅羅
片桐 彩子　早乙女 優美
虹野 沙希　館林 見晴
バレンタインメッセージ ～きらめき～

2月下旬登場の「ときめきCD VOL.3」と3月登場予定の「VOL.4」。内容は日記の朗読。1人ひと月、12人で1年分、彼女達の想いが3年間の思い出とともに語られるの。またスペシャルディスクにはそれぞれ6人からのバレンタインメッセージを収録。きっとハートが溶けちゃうわね？

素直な想いを綴った日記を彼女達が朗読

ときめき Hot Line

冷たい風の中にもかすかな空気の緩みを感じる今日この頃。もう、春が近いんだね。そして別離の季節も…。今こそあなたに伝えたい、密かに綴った日々の思い出…。

April

♥4月・藤崎 詩織

満開の桜並木を通って入学式の会場へ。級友との出会い、そして「伝説の樹」の噂…。幼なじみの彼に、一緒に帰ろうと誘われて、思わず断ってしまった。意識しすぎなのかな。怒っているかな…。



May

♥5月・紐緒 結奈

ゴールデンウィーク中はロボの研究に没頭。あの男に誘われて行った遊園地では子供だましのヒーローを実験台にできたし、動物園では動物の歩行パターンを観察した。あの男、なかなかやるわね…。



June

♥6月・館林 見晴

体育祭の日、校舎裏で二人三脚の練習をしているあなたを見たの。眼鏡をかけた女の子と一緒だったね。雨の日、髪の長い子と一緒に帰ってたよね…。私の気持ち、あなたは気付いていてくれるのかな…。



July

♥7月・清川 望

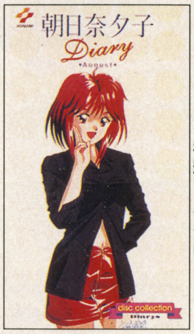
期末テストが終わって、あいつと行った植物園。花が似合わない、って言われてちょっとムッとしている。あたしだって女の子なんだよ…。やっと夏休み。あいつと海に行く約束をしてたんだっけ…。



August

♥8月・朝日奈 夕子

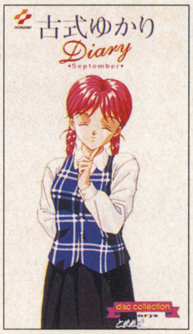
縁日に、遊園地に、海に、遊び倒した夏休み。彼って輪投げがチョー上手だったの。遊園地ではナイトパレードのロマンチックなムードに思わず…。チョー楽しかったよ。あ、宿題やってないよーっ！



September

♥9月・古式 ゆかり

修学旅行での出来事を家に帰ってからつけました。ずっと寝ていたようなので、どこに行ったのかも覚えておりませんようで…。旅行中お休みしていた編み物の続き、中央公園でいたしましょうか…。



October

♥10月・片桐 彩子

今年の誕生日のプレゼントは通信カラオケセット。Thank You！ 彼と一緒にガーギー展へ。彼は私の感性を理解してくれる。もうすぐ文化祭だわ。展示用の絵のモチーフは彼にしようかな…。



November

♥11月・美樹原 愛

あの人が鏡さんにプレゼントをあげていた。帰り道の公園で、目のつりあがったコアラのような生き物に会ってしまった。夏の雨の日、私を傘にいれてくれたあの人。あの人は誰が好きなんだろう…。



December

♥12月・鏡 魅羅

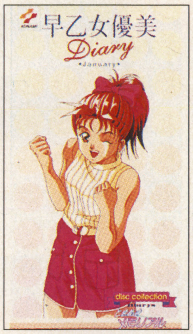
伊集院君のお宅のパーティ。あなたも結構おもてになるのね。帰り送って下さったから許してさしあげますけど…。あなたは私のことを理解してくれる。赤いワンピースを選んでくれた人だから…。



January

♥1月・早乙女 優美

先輩、明けましておめでとうございます！ 一緒に行った初詣、先輩は何をお願いしたのかな？ 大雪の日、先輩とやった雪合戦。先輩も子供っぽいところあるんだね…お兄ちゃん、日記覗かないで！



February

♥2月・如月 未緒

手紙形式で綴る日記。映画館で泣いてしまったこと、誕生日に贈ってくれた本…。眼鏡をはずした顔を可愛いと言ってくれたあなたの言葉に揺れる気持ち…。「親愛なる方」、それはあなたのこと…。



March

♥3月・虹野 沙希

大学入試の日、作ったお弁当をおいしそうに食べてくれた彼。でも、もうすぐ卒業式だね…。野球部に誘った時のこと、あなたは覚えてる？ いつも真剣で一生懸命なあなたのこと、忘れられないよ！



Special Disc

♥バレンタインメッセージ

98年2月14日の日付で贈られる、あなたへのメッセージ。彼女たちがかわるがわる語るあなたへの想い、チョコレートがなくてもきっと伝わるはず。

●VOL.3 ～ときめき～

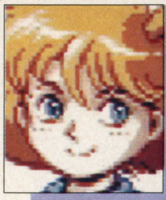


●VOL.4 ～きらめき～



次号予告などなど

今回この記事を書く際に、「VOL.3」と「VOL.4」のサンプルテープを試聴することができました。聴いて思ったのは、『ときメモ』本編は物語としての深さを持っているということ。最近ゲームそのものとは離れた方面で展開している『ときメモ』に食傷気味のあなたは、もう1度プレイしてみて、新しい物語を紡いでみたらいかがでしょうか…なんてね。さて次回は、『ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織』の続報をお届けする予定です。燃え燃えの「あっち向いてホイ！」がついに姿を現す!?



SUPER ROBOT A GO!GO! from シミュレーションシリーズ 新スーパーロボット大戦

おハガキ募集

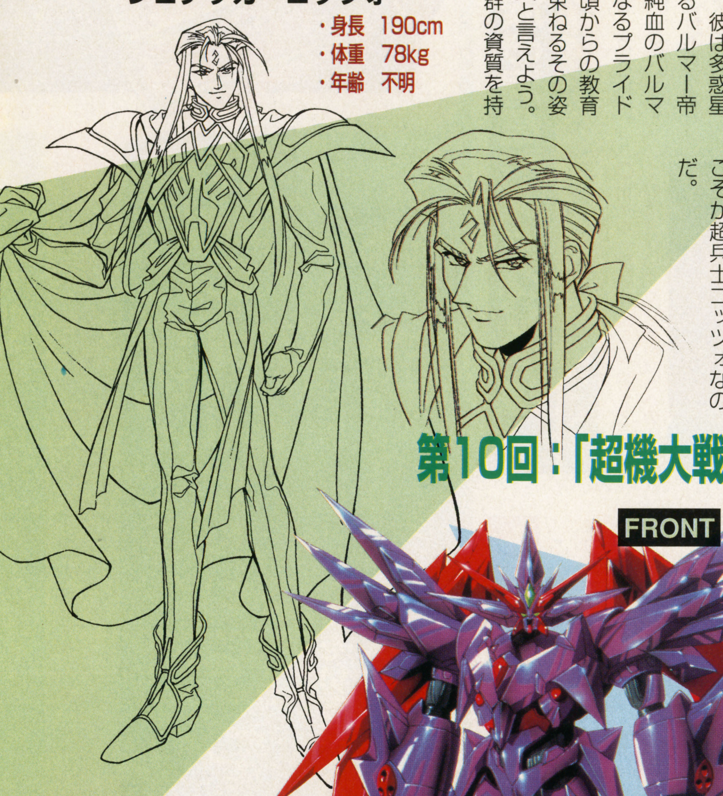
『「スパロボ」についてマジメに考えたい!」そうお思いのアナタ! すぐにでも当コーナーに投稿しなさ〜い。「マサキやリュウセイにたまんなくラヴ!」と、恋の病に冒されている君も投稿しちゃいなさい。今なら某有名RPGの忍者娘にメロメロな『スパロボ』大好き編集者がカウンセリング(説得力0)! 宛先は…〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-M FMW編集部『スパロボ』係まで

第10回:「超機大戦SRX」設定紹介⑤〜ゴッツォ&ズフィルード〜

JUDECCA =GODTUO

ジュデッカ=ゴッツォ

- ・身長 190cm
- ・体重 78kg
- ・年齢 不明



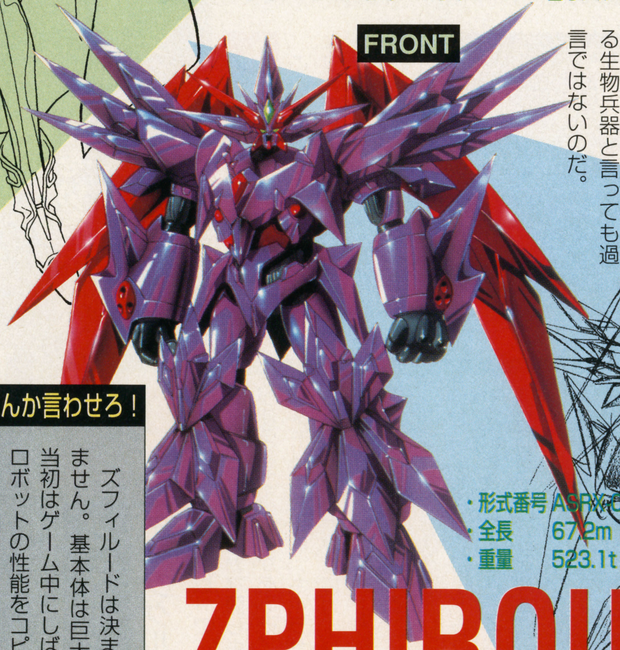
CHARACTER

遺伝子操作された非情なるバルマー軍人

バルマー帝国辺境銀河方面軍第8艦隊総司令官、ジュデッカ=ゴッツォ。彼は多惑星系多民族で構成されるバルマー帝国軍の中では珍しく純血のバルマー星人であり、絶大なるプライドを持っている。幼い頃からの教育と相まって他民族を束ねるその姿は、まさに非情な軍人と言えよう。

彼は軍人として抜群の資質を持ち合わせているのだが、実はそれは天性のものではなく、造られた才能である。帝国の次世代を担う人種として、遺伝子操作・人工受精された戦闘マシン。それこそが超兵士ゴッツォなのだ。

FRONT



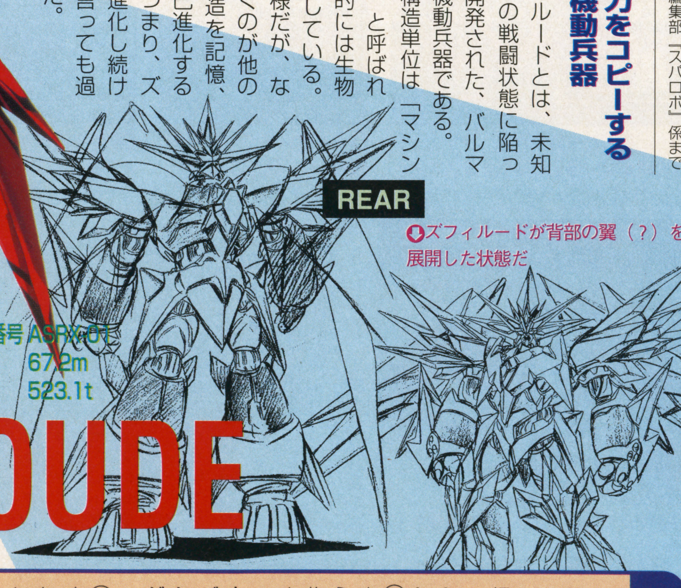
ROBOT

敵の能力をコピーする究極の機動兵器

ズフィルードとは、未知の文明との戦闘状態に陥った時のために開発された、バルマー帝国究極の機動兵器である。

同機の最小構造単位は「マシンナル・ジーン」と呼ばれており、機能的には生物の細胞と酷似している。その働きは多様だが、なかでも目を引くのが他の物質の分子構造を記憶、コピーして自己進化するという機能。つまり、ズフィルードは進化し続ける生物兵器と言っても過言ではないのだ。

REAR



⬇ズフィルードが背部の翼(?)を展開した状態だ

- ・形式番号 ASRX-01
- ・全長 67.2m
- ・重量 523.1t

ZPHIROUDE

プロデューサー寺田貴信氏の オレにもなんか言わせろ!

ズフィルードは決まった形を持っていません。基本体は巨大なクリスタルで、当初はゲーム中にしばしば登場し、味方ロボットの性能をコピーして襲ってくるという設定でした。今回は特にSRXの性能(姿は真ゲッター?)をコピーしているらしいので、似たような武器を持っています。なのにゴッツォが敗北したのは…パイロットたちの熱き正義の心をコピーできなかったからかも知れません。

投稿野郎 A GO! GO!

全国の『スパロボ』ファンがその熱い情熱のすべてをぶつける(ように早くなってくれると嬉しい)当コーナー。早速おハガキの紹介に行ってみましょー。

『新〜』に出てくる「ひびき洸」と「砂原郁絵」は何と読むんですか?

(福岡県/川井 聖)

㊢ んがっ!? そ、そんな質問が来るとは思ってなかったなぁ…。え〜と、前者は「ひびきあきら」、後者は「すなはらいくえ」と読みます。…勉強になったでしょ?

1/31号の寺田さんのコメント中に「現在待機中のマサキ+サイバスター〜」というのがありましたが、ひょっとして『魔装機神』がPSに移植されるとか?

(神奈川県/ANDO)

㊢ やっぱり来たか(苦笑)。う〜ん、どうやらそんな動きはなきにしもあらずみたいだけど、詳しいコトはわかりませんでした。でも、どうせなら移植よりも新ストーリーのほうがいいと思わない?



➡(埼玉県/日向真澄)㊢も炎龍に触発されて故事成語を学んだっけ

シミュレーション 新スーパーロボット大戦

バンプレスト

PS 発売中 6800円

メモリーカード対応(3〜15ブロック)

※「超機大戦SRX」は『新スーパーロボット大戦』に登場するオリジナルキャラたちの呼称です

超 ウルトラテクニック

最新最速のウルテクで、ゲームの楽しさ120%アップ！

今週も『FFⅦ』のウルテクをいち早く公開。ギ族の洞窟で困っている人は、このウルテクで打倒ギ・ナタタクを目指せ！

優 「ギ族の洞窟」楽々クリア技

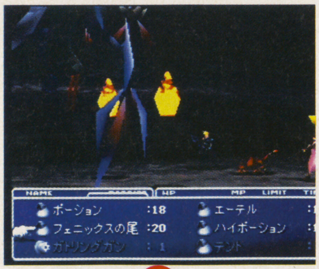
ファイナルファンタジーⅦ　PS

若いころの苦労は買ってでもしろと言うが、危険がいっぱいのギ族の洞窟はなるべく楽にクリアしたいもの。そんなあなたにおすすめのウルテクを2つ紹介。これさえ知っておけば、ギ族の洞窟はピクニック気分で楽勝だ。

ギ・ナタタク楽勝法

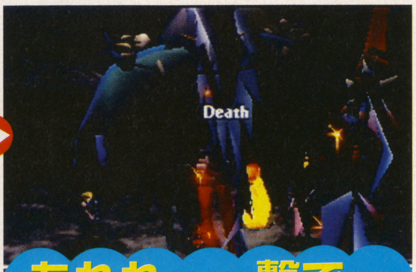
ギ族の洞窟のボス、ギ・ナタタクは、こちらのHPやMPを吸い取ってしまう嫌な敵。しかし、フェニックスの尾やエクスポーション、エリクサーといった強力な回復アイテムをギ・ナタタクに対して使うと、なんと一撃で倒せてしまうのだ。ふしぎ、ふしぎ。

⬇さぁ、ギ・ナタタクとの戦闘だ。まずは強力な回復アイテムを準備





⬆あとは指カーソルをギ・ナタタクに合わせて、そのアイテムを使うだけでOKなのだ



あれれ、一撃で…

⬆なぜか一撃で昇天してしまう。今までの苦労はいったいなんだったの？

トラップで生き返る

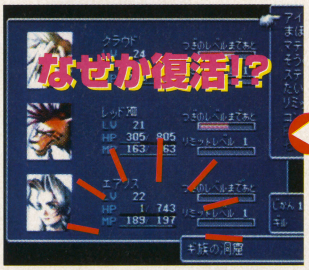
この洞窟の針山トラップは強力なワナで、一発でHPが大幅に減ってしまう。しかし、HPが0のキャラがトラップにかかると、なぜかHP1で復活するぞ。



⬆敵の攻撃で倒れてしまった不幸なエアリス



⬆おまけにトラップ直撃。救われない話だこと



⬆…と思ったら救われた。フェニックスの尾がない場合の強引な復活方法だ

秀 4人の隠しキャラ

ティンクルスタースプライツ　NEO-GEO

ストーリーモード以外で、ボスを含めた4人の強力な隠しキャラが使えるウルテクがあるぞ。

メモリー女王は、キャラセレクト画面でロードランにカーソルを合わせて、上を4回以上押してからAかBを押すと使える。

スプライツを使うときは、キャラセレクト画面でロードランにカーソルを合わせて、下を4回以上押してからAかBを押す。

メヴィウスは、キャラセレクト画面でグリフォン&エヴィン&バーンにカーソルを合わせて、上を4回以上押してからAかBを押すと使えるようになる。

ダーク.ランを使うときは、キャラセレクト画面でグリフォン&エヴィン&バーンにカーソルを合わせて、下を4回以上押してからAかBを押そう。

（東京都／ダラビ）

メモリー女王



⬆さすがラスボス。どの攻撃も強力！

ダーク.ラン



⬆性能的にはロードランと何の違いもない

メヴィウス



⬆ボムは目くらましのような効果もあるぞ

スプライツ



⬆敵に回すと、意外に強いキャラなのだ

良 交換相手選択と隠しキャラ
m～君を伝えて～ SS

自分のお気に入りのキャラと交換日記を始めたいという人に、女の子を自由に選択できるウルテクを教えよう。さらに、4人目の交換日記の相手、赤坂真弓を登場させる方法も併せて教えちゃうぞ。

（愛知県／山本優）

交換相手を選べる

ゲームを始めると、巣鴨法子が主人公に対して質問してくるが、実はこの答え方で交換日記の相手が決まるのだ。左下の表を参考にして、お目当ての女の子が登場するよう、心して答えるべし。



ここが運命の分かれ道。適当に答えているとあとで泣くぞ

巣鴨法子の質問に、下の表のように答えてゲームを始める



お気に入りの子と交換日記ができたら、うれしさも100万倍だよね

4人目の交換相手

3人のエンディングを最低1回ずつ見て、データをセーブしておく。そのあと最初からゲームを始めて、巣鴨法子の質問に左の表のように答えれば赤坂真弓が登場。

3人のエンディングを見たあと、巣鴨法子の質問に左の表のように答える



あこがれの赤坂先生。年上の魅力に、思わずクラクラしちゃいそう。ポッ♥

交換相手	選ぶべき選択肢
武蔵野　香	街に向かう→海にうかぶ港街→青き竜の伝説
	山に向かう→石を積み重ねて作られた家→誉れ高き勇者の話
神谷　高美	街に向かう→広野に広がる城下町→金の装飾で作られた時計
	山に向かう→大木の上に作られた木の家→ドングリのパン
羽田　みゆき	街に向かう→広野に広がる城下町→銀の装飾で作られた手鏡
	山に向かう→石を積み重ねて作られた家→木の実とフルーツ
赤坂　真弓	街に向かう→海にうかぶ港街→遠き海のセイレーンの伝説
	山に向かう→石を積み重ねて作られた家→吟遊詩人の詠

良 隠しオプション
峠MAX 最速ドリフトマスター PS

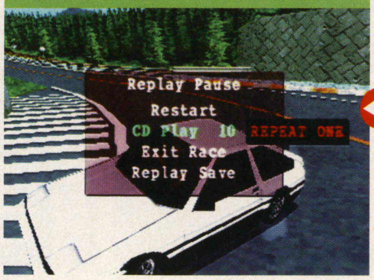
サウンド関係の隠しオプションで、より快適にゲームを楽しもう。

ポーズメニューの「CD Play」にカーソルを合わせてR1を押すと、リピートモードを設定できる。ここでは右か左を押して、リピートワン（1曲だけ繰り返し）、リピートオール（全曲繰り返し）、ランダム（無作為に選曲）の3つから設定を選択しよう。

同じように、ポーズメニューの「CD Play」にカーソルを合わせて△を押すと、効果音やBGMの音量を個別に設定できる。各項目の詳しい内容は下の表を参照のこと。ただし、KINKONの設定はTYPE-T86などの古い車でしか効果がないぞ。

ポーズメニューの「CD Play」にカーソルをあわせてR1を押す

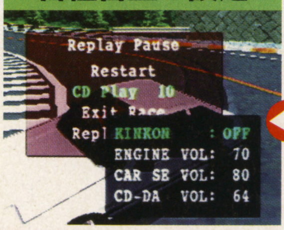
リピートモードの切り替え



1曲1曲が長いので、リプレイやフリーラン以外では効果を発揮しづらい

ポーズメニューの「CD Play」にカーソルをあわせて△を押す

各種音量の設定



音量のバランスを変更して、自分の好みに設定しておこう

変更できる項目と内容	
KINKON	ONにすると100キロ以上のスピードを出したときにキンコンと警告音が鳴る
ENGINE VOL	エンジンの音量を設定する
CAR SE VOL	シフトチェンジしたときなどの音量を設定する
CD-DA VOL	BGMの音量を設定する

良 みんなで逆走
BURNING ROAD PS

コースの周回方向をレース中に勝手に変更してしまう、強引なウルテクが発見されたぞ。

まず、車種やコースはどれでもいいから、PRACTICEモードでゲームを始める。次に、レースが始まったら、チェックポイントを通過するまえに逆走しよう。そのままスタート地点を通過すると、なぜか順位が1位の状態でレースが継続されてしまう。このとき、敵の車もすべて逆走を始めるので、完全に逆走レースとして楽しめるのだ。もちろん、チェックポイントを通過すると、プレイ可能な残タイムも追加されるぞ。

（大阪府／デイトナ）



レースが始まったら、グイ～っと方向転換して…

そのまま逆走状態で、スタート地点まで走っていこう





すると、いきなり1位になってしまう。しかし、レースは始まったばかり

ルールこそ通常と変わりないが、不慣れな逆走コースで勝てるかな？



秀 ㊙隠しウインドウ

西陣パチンコ天国Vol.1 PS

どのモードでもいいから、メニューウインドウで「玉をかりる」にカーソルを合わせて、L2とR2とセレクトを押しながら○を押そう。すると、所持金を増やせるウインドウが表示されるぞ。ここでは、上下で万の位、L1、R1で十万の位を設定できるのだ。

また、同じように「各種設定」にカーソルを合わせて、L1とL2とR1とR2を押しながら○を押すと、隠し機能ウインドウが開く。ここでは、左下の表の内容を設定することができる。

お金増加



⇧台を選んだらこのウインドウを表示させる。もちろんどの台でもOKだ

L2とR2とセレクトを押しながら○を押す



⇧ドカっと一気に増やせば、いちいちカードを買うわずらわしさもなくなる

隠し機能ウインドウ

「各種設定」にカーソルを合わせて、L1とL2とR1とR2を押しながら○を押す



⇧上下で項目、左右で内容を選び、好みの設定にしよう



⇧派手な盤面を、もっと派手な玉が飛び交う

隠し機能ウインドウで設定できる内容	
速さ	ゲームの処理時間を変更する
玉種	玉のグラフィックを変更する
大玉	打ち出す玉を大きく表示する
ポーズ	スタートを押すとポーズできる(セレクトを押すとコマ送り)
打出数	玉の打ち出し間隔を変更する

良 教官からのプレゼント

バーチャル競艇 SS

SG7大タイトルの制覇を目指す競艇英雄列伝モードで、抜群の性能を誇るペラ（モーターのスクリュー）を手に入れることができるウルテクが見つかったぞ。

競艇英雄列伝モードでは、最初に実技試験で教官と研修レースをすることになる。この研修レースで、教官に1回も負けずに3連勝すると、教官が現役時代に使っていたペラをもらえるのだ。

この教官のペラは、ライフこそ4と少ないものの、伸び15、出足12と驚異的な性能を持っている。所持金の少ないゲーム序盤や、ここ一番の大レースで役に立ってくれること請け合いだぞ。

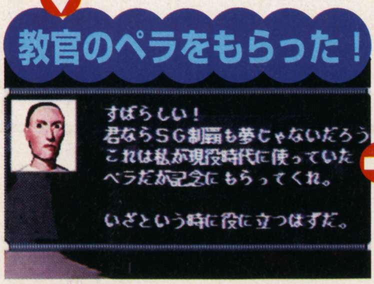
（東京都／竹本勝利）



⇨ターンマークを旋回するときに、大回りしないのがレースに勝つコツだ

実技試験で、教官に1回も負けずに3連勝で合格する

教官のペラをもらった！



⇧研修生に3連敗するような教官のペラもらってもなぁ、と思っても言っちゃダメ



⇧見よ、この性能。しかもタダ。教官、ありがたく使わせていただきます

良 いきなりエンディング目前

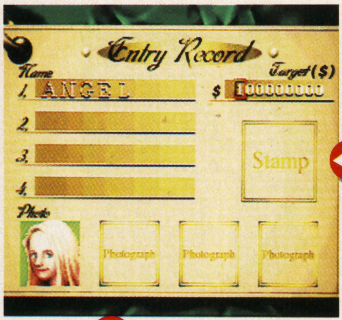
SUPER CASINO SPECIAL SS

このゲームでは、クリア条件となる目標金額を自分で設定できるのがひとつのウリ。とはいえ、最高額の1億ドルを稼ぐとなると、かなりの腕前と強運が必要。そんなときにはこのウルテクだ。

プレイヤーデータを入力する画面で、名前を「ANGEL」と入力してゲームを始める。すると、目標金額から100ドル少ないだけの所持金でスタートするのだ。これなら、すぐにゲームをクリアすることができるぞ。ただし、あまりにもすぐなので、カジノで遊びまくりたい人には、ちょっと物足りなく感じるかも。

（埼玉県／菊池尚之）

名前入力画面で「ANGEL」と入力してゲームを始める



⇨目標金額1億ドル!? そんな金額に設定しちゃって大丈夫なのか



⇧開始直後に所持金を見ると、あら？ 目標金額まで、たったの100ドルだ



⇧目標達成！ でも、感動は少ないかな？ 次は実力でクリアを目指そう

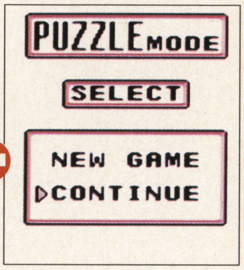
良 ステージセレクト
テトリスプラス　GB

パズルモードでゲームを始めて、難易度はどれでも構わないから、最初に用意されている80ステージをすべてクリアする。すると、新しく20ステージが追加されるので、これも全部クリアしよう。

このあと、もう一度パズルモードのコンティニューを選んでゲームを始めて、ステージが始まったらポーズをかける。ここでⒷを押すと、ステージセレクト画面に入れるようになるのだ。

ステージセレクト画面では、方向ボタンの左右でステージを選び、Ⓐで決定することで、好きなステージを遊ぶことができるぞ。

（東京都／平井純子）

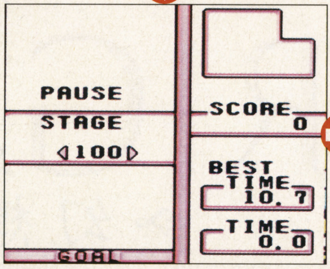


⬆全部クリアしたら、コンティニューでゲームスタート

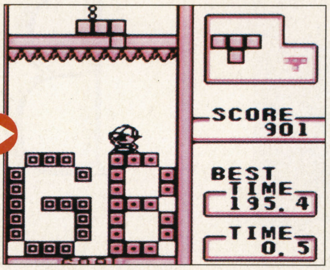
⬇ゲーム中にポーズをかけると、こんな表示が現れる

ポーズ中にⒷを押す





⬆なんとステージセレクトができるのだ。これなら好きな面を自由に遊べるぞ



⬆いきなりステージ100からでもOK。全面クリアした人へのごほうびだね

良 アニメーション鑑賞
ロックマン8 メタルヒーローズ　SS

ゲーム中に流れるアニメーションムービーを自由に見ることができるウルテクを伝授しよう。このウルテクを使えば、ゲームをクリアできなくてもエンディングを見ることができるぞ。

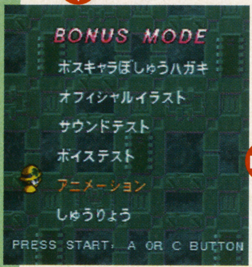
まず、モード選択画面で「BONUS MODE」にカーソルを合わせる。そして、LとRを押しながらスタートを押して「BONUS MODE」を選ぶと、通常時にはない「アニメーション」という項目が追加されている。この項目を選択し、見たいタイトルを選んでからAかCを押すと、ゲーム中のアニメーションを自由に見ることができるのだ。

（和歌山県／及川均）

⬇「BONUS MODE」にカーソルを合わせて、左のコマンドを入力



LとRを押しながらスタートを押す



⬆これが追加された「アニメーション」モード



⬅ゲーム中の名シーンを、いつでも自由にプレイバックできるのだ

可 視点変更モード
FIST　SS

ゲーム中にポーズをかけたら、B、X、Y、Z、L、Rのいずれかを押す。すると、Yで拡大、Bで縮小、ほかのボタンで上下左右に回転と、視点を自由に変更できるのだ。決定的瞬間をいろいろな角度から眺めてみよう。

（神奈川県／井上卓也）

ポーズ中に、B、X、Y、Z、L、Rのいずれかを押す



⬅リスキーヒールで吹っ飛ばされるマリア。どんなアングルも思いのままだ

超ウルトラテクニック大募集

このコーナーでは、すべての機種のウルテクを募集中だ。ウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送ってほしい。その際にゲーム名、機種名、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、氏名（フリガナ付き、ペンネームのみは不可）、年齢、電話番号を必ず記入すること。もし、同じ内容のウルテクが送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは（24時間受け付け中）送信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用するぞ。採用者には、ランクに応じて左の賞金、図書券をプレゼント。また、意見や要望があれば、ウルテクとあわせて送ってくれ。

技ランク	賞金
優	金1万円也
秀	金5千円也
良	金3千円也
可	千円分の図書券

あて先はこちら

〒980
仙台市青葉区二日町6-7 シャンボール青葉2F TIM FMW編集部ウルテク係
FAX 022-213-7535



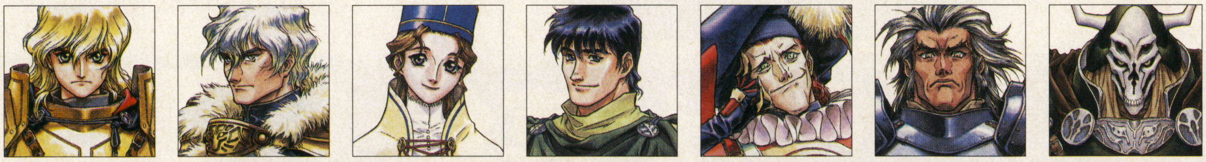
少年の瞳に、
獅子が息づく。

PlayStation™

ブリガンダイン

BRIGANDINE

幻想大陸戦記

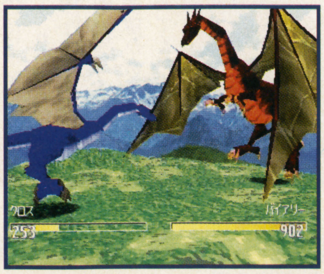


反逆が国を滅ぼし、大陸は平和を失った。王国復興をめざし、今、少年は王となり戦いの旗を掲げる。
戦略級シミュレーションRPG「ブリガンダイン～幻想大陸戦記～」、今春待望の登場！

- ●異世界フォルセナを舞台に、100人を超える騎士たちが織りなす壮大な叙事詩。
- ●各国の王を選んであなただけのドラマが展開。
- ●巨大モンスターや騎士たちがリアルスケールで激突する、迫力の戦闘シーン。
- ●個性豊かなユニットをあなたの好みで“召喚”、“編成”、“育成”していく魅力的なゲーム性。
- ●キャラクターデザインは宝谷幸稔氏、イラストレーションは結城信輝氏などの豪華スタッフ。







※画面は開発中のものです。

戦略級シミュレーションRPG予価 5、800円（税抜）今春発売予定

〒111 東京都台東区蔵前2丁目13番5号スワロータワー **イースリースタッフ**


ブリガンダイン
BRIGANDINE
幻想大陸戦記
NOB. 1996.

ファミマガWeekly FMW

アーケード共和国

ヴァンパイア セイヴァー

稼働時期未定
カプコン



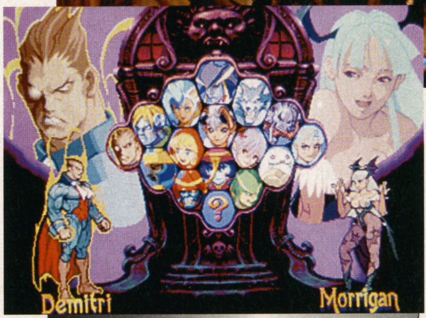
人ではない者どもの死闘三たび！ 15ダークストーカーの超絶バトル

『ストII』、『X-MEN』といったシリーズ作と並ぶ、カプコン対戦格闘の代表的タイトル『ヴァンパイア』。かねてより制作が伝えられていたシリーズ3作目が、AOUへの出展でついにデビューした。

詳細はまだ明らかにされていないが、前作『～ハンター』で活躍したドノヴァン、フォボス、パイロンの3キャラは、今回登場しない。その代わりのニューフェイスが、今回紹介する4キャラだ。



➡ハンターからセイヴァーへ。救世主というタイトルが意味するものは？

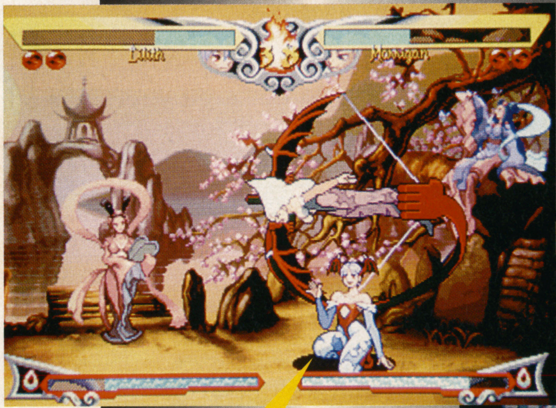


➡キャラ選択画面。新キャラが中央に配置

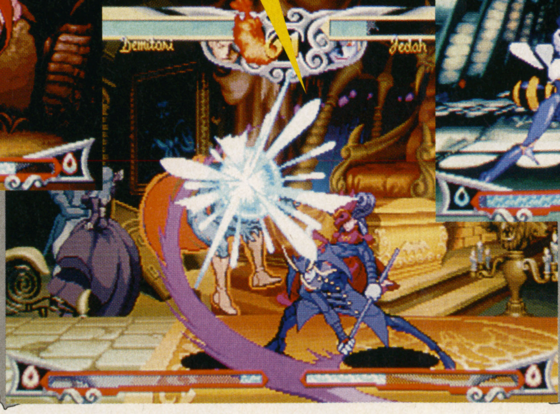
旧キャラ11人＋新キャラ4人

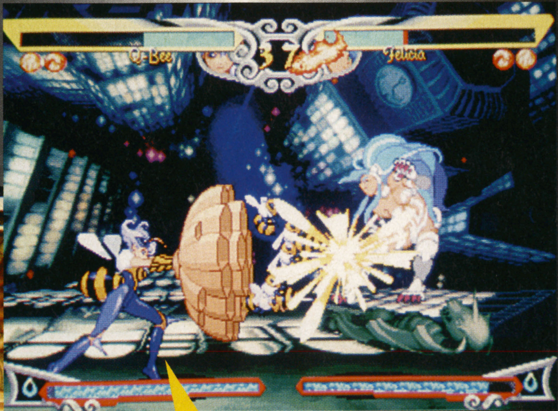


バレッタ 赤ずきんちゃんのような格好をした少女。前作のドノヴァン同様、お供を連れて闘うようだ。マシンガンとおぼしき武器で攻撃しているのだが…



ジェダ ゲーム中のグラフィックでは普通の人間のようにも取れるが、VS画面のバストアップ画を見るかぎりでは、やはりダークストーカーのようだ。手にした棒状の武器で攻撃してくるのだろう





リリス 一見すると、モリガンの同キャラ対決としか思えない。同種族、サキュバスであることはまちがいなさそう。血縁関係、妹あたりという線もありか？ 攻撃も相手を矢にしてしまうという奇抜なもの

キュービィ さまざまな容貌をもつダークストーカーの中でも、ひときわ異彩を放つハチの姿。小柄な体格ならではのスピーディな動きと、ハリで刺す痛烈なダメージが想像できる

 ※『ヴァンパイア セイヴァー』の記事内容と画面は、すべて開発中のゲームに基づくものです

近日稼働タイトルから超新作まで期待が高まるAOU出展作の続報

ゲームセンターの経営者やオペレーターに向けて開催された、アミューズメント機器の展覧会、AOUショー。この機会に合わせて各社が送りだす超新作アーケードゲームたちの紹介はまだまだ続くぞ！

再登場したキャラたちももちろんパワーアップ！

もちろん、キャラの入れ替わりだけが新要素ではない。

まずは画面を見れば一目瞭然、ステージ内容もおおむね一新された。前作から引き続き登場しているキャラたちもパワーアップを遂げているらしく、必殺技もいろいろ変更が加えられている。

位置は変わったが、スペシャルストックゲージは健在のようなので、ES・EX必殺技のパワーアップも期待できそう。



ビルディングステージ。ビシャモンの新・骸封じがザベルの動きを止める



桃源郷ステージ。デミトリ放つ新カオスフレア対サスカッチの新技



おなじみのデミトリステージ。ビクトルらしいダイナミックな新技だ

新ジャンルに挑戦！ コナミの大型筐体スポーツゲーム

ハングパイロット

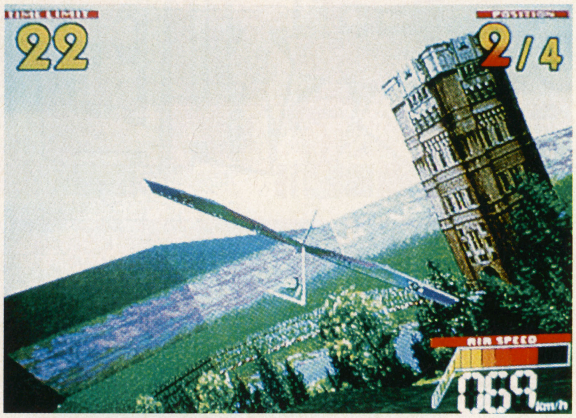
近日稼働予定／コナミ

コナミから、ハングライダーを題材にしたスポーツ体感ゲームが登場する。

33インチのモニタを2つ使い、眼前から地面などが迫り、眼下に流れていくという表現によって、スピード感や浮遊感、爽快感を演出しているのだ。

コントロールは、バーの前後で上昇・下降してスピード調節を、足を乗せたステップを左右することで重心を移動させ、左右に旋回するという操作方法になる。

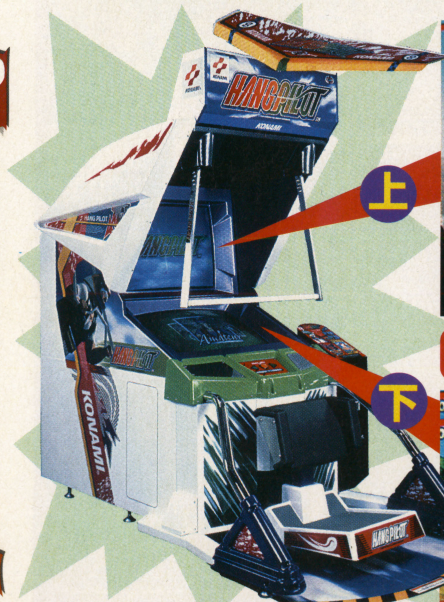
制限時間内に、ふもとのゴールをめざそう。



3機のライバルと順位を競い、山の斜面を下る



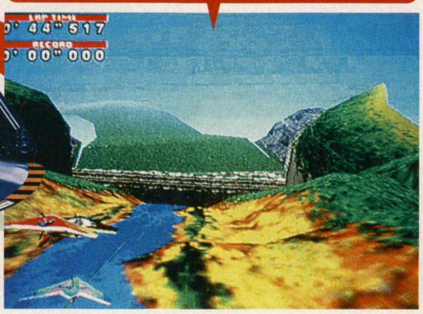
初級、中級、上級の3つのコースが用意されている



眼前と眼下を表示する2つの画面で、自分の位置を把握しよう。なお、右で紹介している2カットは別々の場所のグラフィックなので注意してね



上下2画面で浮遊感を満喫



シムゴルフ

発売中
マクシス
12800円

Win95



本格的なゴルフを楽しむため、ショット動作にマウスを使用

「Sim」シリーズらしいこだわりをもったゴルフゲーム。プレイヤーが実際に3Dのコースを回りながら、スコアを出すのだ。そのほかに、自分でオリジナルコースを作成できるモードや練習モードもある。また、自分でゴルファーを作成することもでき、ハンデイキャップやスキルレベル（ビギナー、アマチュア、プロの3タイプ）などを選べるぞ。



⇨ゴルファーを作れる

対戦プレイも可能

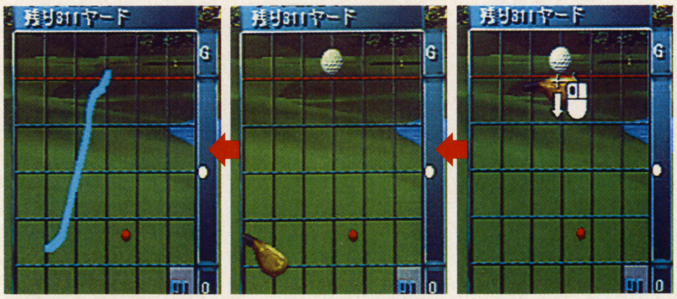
ネットワーク接続により、他の人とプレイを楽しむことができる。インターネットやLAN接続の場合は最大4人まで、モデム同士の場合は2人まで参加可能。ゲーム参加には2通りあるぞ。自分でコースなどを考えゲームを開催するホストと、ゲームに参加する選手だ。



⇨この画面で設定できるのだ

その名も「マウススウィング」

球を打つシステムは、2種類から選択可能。ゴルフゲームではおなじみのパワーゲージを使ったものと、マウスの軌道がそのままスウィングの軌道になるという一風変わったものだ。



⇧マウスでクラブを移動させボールを打つ。マウスの軌道が青く残るぞ

オリジナルコース作成

世界で一つだけの自分のコースが作れる。コース上の4台のカメラアングルも変更可能だ。

⇩最初からコースを作ろう



⇧ゲーム内のコースも開くことができる

●今週のこの一本●

フライトコマンダー

FLIGHT COMMANDER with MISSION BUILDER

Mac&Win95　3月7日発売予定
グラムス／9800円

37ヵ国117種類の軍用航空機が登場、個々の戦闘機を部隊単位で扱い、作戦の指揮を執るドッグファイトシミュレーション。シナリオをクリアしていく基本モード、ゲームエディットモード、データライブラリーの3つを収録。



基本モードの「フライトコマンダー」。ベトナム戦争や湾岸戦争など、5つのキャンペーンが用意されている



1999年に配備予定がある、アメリカ海軍の「FA−18E アドバンスト・ホーネット」の詳細

激しく動くモノから、のんびりとできるモノ、そんなスポーツゲーム4タイトルを紹介

実際に友達とPLAYしたり、ワイワイと観戦するのが楽しい現実のスポーツ。でも最近のスポーツゲームも負けてはいないぞ！　プレイヤーを満足させる細かいシステムが光っているのだ。

野球道3

Win95

3月発売予定
日本クリエイト／10800円

パソコン用野球シミュレーション『野球道』シリーズの第3弾。12球団の中から選んだ球団で、最長20年という長い年月、プロ野球監督生活を送ることになる。また、複数の球団を掛け持ちすることもできるのだ。監督は、キャンプで選手を鍛えたり、ペナントレースなどの試合に勝つのはもちろんのこと、球団経営についても指示を出す。たとえば、球団PRやマスコミを使ったメディア作戦などだ。



監督は、最善の指示を選手たちに与えよう



球団や監督などは、すべて実名で登場



他球団のチームデータを見ながら作戦を練ろう



この私が選手たちを教育してやる



キャンプは、海外にいきたいな～

NBA Hang Time

Win95

4月6日発売予定
ゲームバンク／7800円

日本でも大人気のNBAを題材にしたバスケットボールゲーム。選手はすべて実名で登場、アリウープやダンクなど華麗に決めることができる。また、自分のオリジナル選手を作成することもできるぞ。デジタルジョイスティックを使うことで、最大4人同時プレイが可能となっている。



ゴールに向かってワン・トゥ・ダンク！



シカゴブルズのスターティングメンバーだ。ロッドマンがいるぞ

シーバスフィッシング

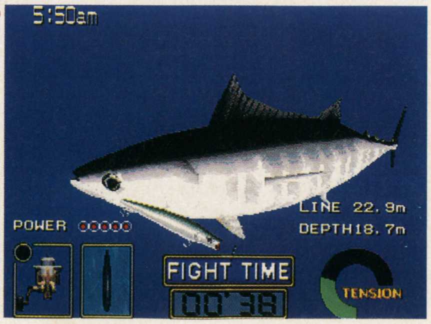
Win95

2月21日発売予定／ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）／7800円

シーバス（日本名スズキ）を対象にした、海釣りを楽しむシミュレーション。3つの大会に勝ち抜き、シーバスアングラーの王座をめざすトーナメントモードと、海釣り全般のすべての魚を釣ることが楽しめるフリーフィッシングモードがある。



POWERを調整し、ポイントに投げ込め



見るからに大モノがルアーに食らいついた。ここからが勝負だ

ファミマガWeekly FMW

バーチャルアイドル共和国

この春続々デビューする声優ユニットをチェック！

アイドルボイス・最新音楽情報

●ちぇりっしゅ♥もんきぃ　●GIRLS BE

今がまさに旬！ 絶対、聴いとけぇ～♪

声優さんのユニット&バンド事情

歌をうたったり、個人で音楽CDをリリースする声優が急増。声優同士、あるいはアーティストと組み、ユニットやバンド活動をしている人たちも多くなった。

そのなかでも、ユニットデビューをしたばかりのひときわ輝くニューフェイスを2組紹介しよう。

まずは、右の写真の、丹下桜さんと菊池志穂さんの「ちぇりっしゅ♥もんきぃ」。これは、ドラマCDやラジオ番組、OVA（夏発売予定）など、広いメディアに進出している「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル」から生まれたユニット。5人で「エンジェルス」というユニットもあるんだけど、そのなかから新たに彼女たちは飛び出してきた。めざすのは、キュートでさわやかなお笑い。結成されたきっかけは、お互いにユニットを組みたいと願ったから。

もう一組は、人気マンガ「BOYS BE…」から生まれた、「GIRLS BE」。声優としてもニューフェイスに近いフレッシュなふたり。豊嶋真千子（右側）さんと、桑島法子さん（左側）のモットーは、清く正しく美しく。本当に仲良しだからいつも笑顔と笑い声が絶えない明るいふたり。

実はこの二組、本誌の発売日である2月21日にデビュー曲が収録されたアルバムがリリースされる。ちぇりっしゅ♥もんきぃは、NECアベニューから「The Song for Songs」、GIRLS BEはビクターエンタテインメントから「さよならは言わない」というタイトルだ。

これからますます盛り上がっていく声優ユニット&バンド市場。彼女たちの歌声と声、そしてハートがキミの心に届きますように。

ラジオ・ドラマCD「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル」から生まれた
ちぇりっしゅ♥もんきぃ



⇧2月21日に彼女たちのデビュー曲が収録されたアルバムが発売。22日は、デビューイベント開催！

注目の最新ユニット 2組紹介

マンガ「BOYS BE…」から生まれた
GIRLS BE



⇧ふたりとも、最近人気上昇中の声優ニューフェイス。3月2日には池袋でデビューイベントがある

声優さんのユニットはこんなに♥

■ユニットorバンド名（カッコ内は女性メンバー）

●W's（CHISA&YUKA）●エンジェルス（久川綾&三石琴乃&井上喜久子&菊池志穂&丹下桜）●GIRLS BE（豊嶋真千子&桑島法子）●S-nery（桑島法子&前田このみ&桂川千絵&前田千亜紀）●Gi-スポッツ（ガンジー・みき&グレゴリー・かおる&ギルバート・みわ）●ちぇりっしゅ♥もんきぃ（丹下桜&菊池志穂）●TWO-MIX（高山みなみ　ほか）●Virgo（丹下桜&永島由子&笠原留美&新山志保&柳瀬なつみ）●VAL Project（玉川紗己子　ほか）●フリルズ（氷上恭子&野上ゆかな&宮村優子&今井由香）●ポケットビスケッツ（千秋　ほか）ほか

郵便はがき

料金受取人払

芝局承認

1

差出有効期間
平成9年10月
10日まで

105-00

301

東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア㈱
ファミマガWeekly
3月7日号読者アンケート係

□□□-□□

住所

ふりがな 氏名	希望するソフトの番号
	番

電話番号 (　　)

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly

3月7日号
アンケート回答欄

①学校 □　②学年 □　③年齢 □□　④性別 □

⑤ □□, □□, □□

⑥ □□, □□, □□

⑦ □□, □□, □□

⑧ □□□□, □□□□, □□□□
□□□□, □□□□,

⑨ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑩ 1位 □□, 2位 □□, 3位 □□

⑪ □□□□, □□□□, □□□□

⑫ □□□□, □□□□, □□□□

⑬ □　⑭ □

★最近遊んだゲームの感想や本誌への意見を書いてください。

〔キリトリ線〕

ファミマガWeekly 読者アンケート

応募のきまり

P95のハガキに、右記のプレゼントの中で欲しいソフトの番号を書き、下のアンケートに答えてそのままポストへ（切手は不要です）。締め切りは2月27日必着です。当選者は、本誌3月14日発売号の、「Weekly Information」のコーナーで発表します。

〜今週のプレゼント（各5名様）〜

①ブシドーブレード（PS）
②リフレインラブ〜あなたに逢いたい〜（PS）
③Jリーグ ビクトリーゴール'97（SS）
④マンクスTT-スーパーバイク-（SS）
⑤実況パワフルプロ野球4（N64）
⑥スーパーダブル役満Ⅱ（SFC）

表1 今号の記事

No.		No.	
01	表紙	28	〈DATA ATTACK〉ROOMMATE〜井上涼子〜
02	目次	29	読者ゲーム評
03	TOPICS	30	Fair Judgment 今週はコレを買え!
04	今週のリアルランキング	31	COMING SOON
05	〈特報〉サガ フロンティア	32	〈続報〉ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
06	〈続報〉ブシドーブレード	33	〈続報〉新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
07	〈続報〉ファイナルファンタジーⅣ	34	〈続報〉トランスポートタイクーン 〜めざせ輸送王!!〜
08	〈続報〉グレイテストナイン'97	35	〈続報〉ファイロ&クロード
09	〈特報〉ビクトリーゴール'97	36	〈続報〉メタルギアソリッド
10	〈特報〉超人学園GOWCAIZER	37	〈続報〉ブラストドーザー
11	〈特報〉エルフィンパラダイス	38	〈特報〉DAKAR'97
12	〈攻略〉装甲機兵レイノス2	39	〈特報〉下級生
13	〈攻略〉デストラクション・ダービー2	40	週刊新着情報局
14	〈攻略〉ドラゴンナイト4	41	新作ゲーム発売カレンダー
15	〈攻略〉チョロQ2		
16	〈攻略〉マクロスDIGITAL MISSION VF-X		
17	Weekly Information		
18	FMW投稿バトルロイヤル		
19	〈攻略〉ファイナルファンタジーⅦ		
20	〈続報〉TOBAL2		
21	〈連載〉ときめきHotLine		
22	〈連載〉SUPER ROBOT A GO!GO!		
23	超ウルトラテクニック		
24	アーケード共和国		
25	パソコン共和国		
26	バーチャルアイドル共和国		
27	〈DATA ATTACK〉マジックカーペット		

表2 雑誌名

No.		No.	
01	ファミマガ64	24	月刊ファミ通Bros.
02	電撃NINTENDO64	25	覇王マガジン
03	The64DREAM	26	LOGIN
04	PlayStation Magazine	27	マイコンBASICマガジン
05	ファミ通PS	28	コンプティーク
06	電撃PlayStation	29	電撃王
07	HYPERプレイステーション	30	ゲーメスト
08	THE PLAY STATION	31	ネオジオフリーク
09	SATURN FAN	32	コミックボンボン
10	セガサターンマガジン	33	コロコロコミック
11	グレートサターンZ	34	少年ガンガン
12	サターンスーパー	35	コミックドラゴン
13	セガ マガジン	36	コミック電撃大王
14	月刊TECHサターン	37	コミックビーム
15	電撃SEGA EX	38	週刊少年サンデー
16	HYPER SATURN	39	週刊少年ジャンプ
17	ファミ通サターン	40	週刊少年マガジン
18	週刊ファミ通	41	週刊少年チャンピオン
19	ゲームウォーカー	42	月刊少年エース
20	じゅげむ	43	Virtual IDOL
21	Vジャンプ	44	電撃G'sエンジン
22	マル勝ゲーム少年		
23	ゲーメストEX		

表3 機種名

No.		No.	
01	ファミコン／ツインファミコン／ディスクシステム	12	プレイステーション
02	スーパーファミコン	13	3DO
03	ゲームボーイ／ゲームボーイポケット／スーパーゲームボーイ	14	NEO・GEO／NEO・GEO CD／NEO・GEO CDZ
04	バーチャルボーイ	15	MSXシリーズ
05	ニンテンドウ64	16	PC9801・9821シリーズ
06	PCエンジンシリーズ	17	DOS／V
07	PC-FX	18	マッキントッシュ
08	メガドライブシリーズ	19	ピピンアットマーク
09	スーパー32X	20	業務用
10	セガサターン／Vサターン／ハイサターン	21	その他
11	ゲームギア／キッズギア	22	何ももっていない
		23	とくに買いたくない

アンケート

(1)あなたが現在通っている学校、または職業を次の中から選んで番号を記入してください。
1 小学校 2 中学校
3 高等学校 4 大学
5 専門学校 6 社会人
7 その他

(2)あなたの学年を数字で記入してください。あなたが学生以外ならば番号は0と記入してください。

(3)あなたの年齢を記入してください。年齢が1ケタなら左のマスに0を記入してください。

(4)あなたの性別を左から選んで、番号で記入してください。
1 男 2 女

(5)あなたが本誌以外によく読む雑誌を、表2の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(6)あなたが現在持っているゲーム機、パソコンを表3の中か3つ選んで、番号を記入してください。

(7)あなたがこれから購入したいと思っているゲーム機、パソコンを表3の中から3つ選んで、番号を記入してください。

(8)あなたがこれから購入したいと思っているゲームソフトを、P148からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から最大5つまで選んで、番号を記入してください。

(9)今号の記事のなかで、あなたが読んでおもしろかったものを表1の中から選んで、おもしろかった順に番号を記入してください。

(10)今号の記事のなかで、あなたが読んでつまらなかったものを表1の中から選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

(11)今後、本誌で特集してほしいゲームを、P148からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(12)今後、本誌で攻略してほしいゲームを、P148からの新作カレンダー右端の、4ケタの数字から3つまで選んで、番号を記入してください。

(13)あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を次の中から選んで、番号を記入してください（機種は問いません）。
1 1〜5本 2 6〜10本
3 11〜20本 4 21〜29本
5 30本以上

(14)あなたは、東京ゲームショウのような新作ゲームのイベントに行ったことがありますか?
①新作のイベントにはよく行っている。
②新作のイベントにはたまに行っている。
③距離的な問題などで、新作のイベントには行ったことがない。
④新作のイベントには行きたいとは思わない。

記入方法

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取ります。記入の際には次の点に注意して、間違いのないようにしてください。

●ハガキのマスの中は1、2、…というように、すべて算用数字で記入してください。

●数字を記入するときは、1つのマスに1つだけにしてください。01などの2ケタの数字は2つのマスを、0001など4ケタの数字は4つのマスを使用してください。

●数字はマスからはみ出さないように注意して記入してください。

●数字の書き方に注意してください。1は7と間違えないように、上をハネないでください。4は9と間違えないように、4の上をくっつけないようにしてください。

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒ボールペン、サインペンで記入してください。赤色のペンなどは使用しないでください。

●新作カレンダーや、表1から表3にある01や0001などの2ケタ以上の数字は、頭の0も記入してください。

記入例

○良い例

1	1	4	4	18	1 8

×悪い例

1	1	4	4	18	18

※雑誌公正競争規約により、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に応募できない場合があります。

マジックカーペット

ステージ15までを効率よくクリアするためのノウハウを教えるぞ。これを参考にして、ゲームをサクサク進めよう！

シューティング マジックカーペット
エレクトロニック・アーツ・ビクター
PS 発売中 5800円
メモリーカード対応（1ブロック）

中盤までをマップ付きで完全フォロー！

この『マジックカーペット』は、広大な3Dフィールドを飛び回りながら敵を倒していくゲームで、各ステージには、呪文の入った壷、意地悪なトラップなどの仕掛けが設置されている。これらの仕掛けは、特定の場所に近づくことや接触することで発見できたり、作動したりする。仕掛けの場所をあらかじめ知っておけば、危険を回避し最短手順でステージをクリアすることができるぞ。そこで、これらの仕掛けを含めた各ステージの攻略法をマップ付きで解説していく。なお、マップ中の記号は左の表に示したとおりだ。

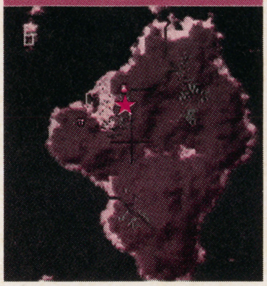
記号一覧表

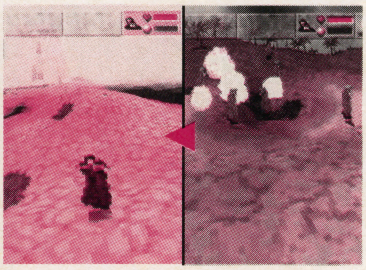
記号	イベント種類
Ⓐ	モンスターの襲撃
Ⓑ	マナを得られる
Ⓒ	火山の噴火
Ⓓ	隠し扉
★	壺

ステージ1

最初に城の呪文が入った壺を取ったら、すぐさま海上に城を建てる。あとは、島にいる敵を1匹ずつ片づけていくだけでいい。ただし、住民のいる場所での撃ち合いはなるべく避けよう。まちがって住民に弾が当たると反撃されてしまうぞ。

ステージ1マップ





⬆無抵抗の住民を撃ってしまうと、住民に攻撃されるばかりか城も襲われてしまう

ステージ2

カラスの大群が城を襲撃してくる。建てたばかりの城を壊されたくなければ、なるべく城の周辺から離れないこと。あとは、早めに呪文の入った壺を取っておけば、すぐにでもステージをクリアできるぞ。

ステージ2マップ

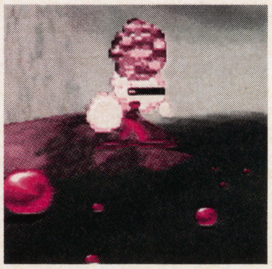


ステージ3

最初に魔法使いが出現するステージ。ただし、魔法使いは城を持っていないので、一度倒してしまえば復活しない。マナを横取りされないうちに、早めに倒してしまうのが得策だ。なお、島にある壺を取ると、巨大蜂の群れが襲ってくる。壺を取ったらすぐさまうしろ向きに逃げて、追いすがる巨大蜂を撃ち落とそう。

ステージ3マップ



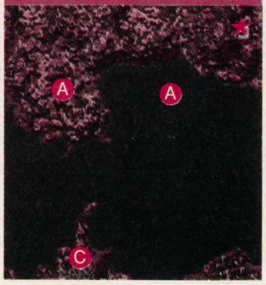


⬆魔法使いが逃げ出さないうちに、火焔の呪文を連射して倒そう

ステージ4

海上に城を建てたら、マップ右上のマーカーストーンに隠されている壺を取りに行く。この壺は、マーカーストーンに接近すれば出現する。あとは、城を守りながら海上にいる敵を全滅させたあと、陸上にいる敵を倒していけばOK。なお、マップ左下にある森に近づくと、突然火山が出現して大ダメージを受けるので近づかないこと。また、マップ左上の池に近づいた場合は、飛蟲が襲ってくるので倒してマナを稼ごう。

ステージ4マップ



ステージ5

ゲームスタート直後、いきなり目の前に飛蟲が3匹出現する。ここは分が悪いので、相手にせず逃げ出そう。しばらくすると、マップ中の赤線で囲んだ地域に敵が大量出現する。島の中央にある壺はこれらの敵を全滅させてから取りに行くと安全だ。森におびき寄せてから、火焔の呪文で森ごと焼き払うのが非常に効果的。なお、魔法使いがマナを横取りしにくるので必ず倒しておこう。以後、二度と復活しなくなるぞ。

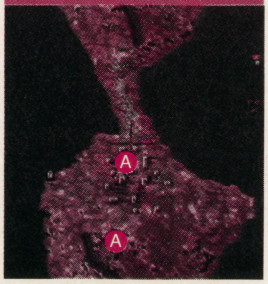
ステージ5マップ



ステージ6

壺がなく、簡単にクリアできるステージ。マップ中央付近にあるマーカーストーンに近づくと、死の兵隊に周りを囲まれるが、ここで撃ち合いになると住民を巻き込むので、囲みを突破して海上に逃げ出そう。

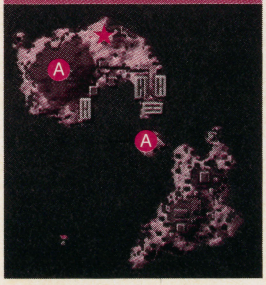
ステージ6マップ



ステージ7

スタート地点から移動すると、半魚人の群れに囲まれる。しかも、半魚人の使う呪文のせいで逃げ出せない。ここは、加速の呪文を使って半魚人の追跡を振り切ろう。このあと、1匹ずつ半魚人を倒してマナを集めるのだ。ただし、2〜3匹で群れになっている半魚人は、大火焔の呪文が使えるまでは近づかないこと。

ステージ7マップ





⬆序盤の強敵、半魚人。大火焔の呪文以上でないと倒すのは困難

ステージ8

大きな湖に城を建てたあと、襲撃してくる半魚人を倒していく。半魚人たちを全滅させれば、このステージはクリアしたも同然。あとは、小さな湖付近にあるマーカーストーンに接触して、隠された壺を入手するだけだ。なお、マップ右上の岩に囲まれた部分に行くといろいろな敵が一度に出現する。ここでは、大火焔の呪文を使えば楽に倒せるぞ。



ステージ9

ふたたび壺のないステージ。マップ左下にある火山のトラップには、うかつに近づかないこと。マナが不足しがちになったら、敵の魔法使いの城を壊してマナを強奪しよう。また、マップ中央付近にある、壁に囲まれた場所の内側に2～3回入ると、マップ中のⒹで示した場所に隠し扉が出現する。この扉に入れば、マップ中の×で示した付近にワープすることができるぞ。



ステージ10

まず、壁の内側から壁伝いに壁の外側の海へ脱出する。このあと、海上に城を建てたら、雷鳴の呪文の入った壺を入手しよう。後半、この強力な呪文が使えるようになれば、楽にステージをクリアできるぞ。



⬆このステージから登場する雷鳥。雷鳴の呪文が有効だ



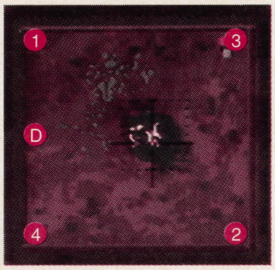
ステージ11

マップ上の赤線で囲んだ湖に行くと、半魚人や巨大蜂が出現する。ある程度敵の数を減らしてから湖に城を建てよう。後半、流星の呪文が使えるようになれば怖いモノ無しだ。この呪文を使えば、敵の群れを一撃で吹き飛ばすことができるぞ。

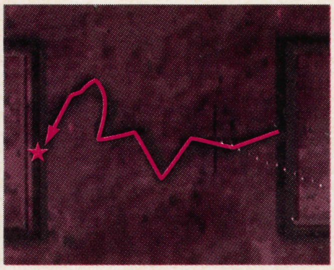


ステージ12

まず、壁の内側にいる自機を壁の外側に移動させる。スタート地点の池にある扉から外側に出られるが、半魚人たちが扉周辺に出現するためとても危険だ。安全に外側に出るには、壁の内側の四隅にそれぞれ1本、2本、3本、4本と設置されているマーカーストーンに左の順番で接触していくこと。すると、マップ左にある池に隠し扉が出現して、そこから壁の外側に出られるのだ。外側に城を建てれば、城周辺の敵を倒していけばよい。なお、内側に戻るには、マップ右上にある紫の魔法使いの城にある扉からワープしよう。



⬆❶❷❸❹の順番にマーカーストーンに接触すると、扉が出現する



⬆矢印のとおりに進み、7つのマーカーストーンを発見すると★の位置に壺が出現



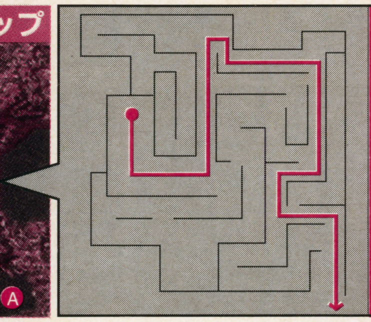
ステージ13

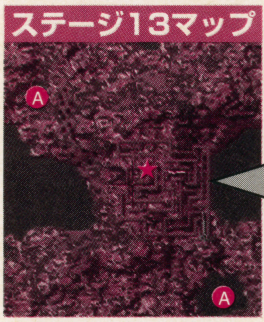
まず、スタート地点の迷路から脱出する。脱出経路は、左のイラストの矢印で示したとおりだ。ぼやぼやしていると、敵の魔法使いに襲撃されてしまうぞ。迷路を脱出したら海上に城を建てよう。そして、ある程度城が大きくなったら迷路の奥に出現した壺を取りに行く。この壺を取ると、迷路が崩れるのだ。また、マップ左上に示した湖に行くと龍が出現する。とても強力な敵なので、自機のマナエネルギーが少ないうちは湖に近づかないこと。



⬆中盤最強の難敵である龍。大火焔の呪文を使って攻撃してくる

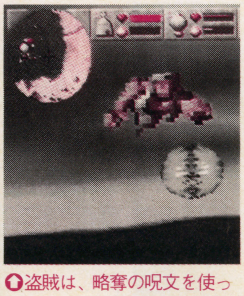
迷路からの脱出





ステージ14

赤線で囲んだ湖の全域がトラップになっていて、近づくといろいろな敵が出現する。このうち、巨大蜂を倒したら湖に城を建てよう。盗賊が出現したら、自機のマナエネルギーが奪われないうちに倒す。なお、壺はマップ右にあるマーカーストーンに5回以上接触すると出現する。

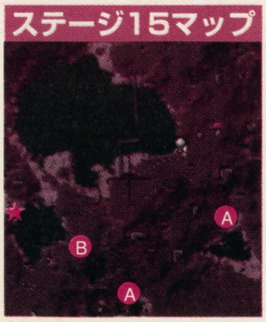


⬆盗賊は、略奪の呪文を使ってマナエネルギーを奪っていく



ステージ15

敵が大量に出現するステージ。一番大きい湖に城を建てたら、城の周りの敵を倒してマナを集める。もし、敵の大群に出くわしたら敵のいない場所までひたすら逃げよう。また、壺はマップ左下の湖周辺にあるマーカーストーンに、5回以上接触すると入手することができる。



DATA ATTACK データアタック

迷える小羊のためのデータ攻略講座

ROOMMATE ～井上涼子～

涼子ちゃんと大切なひとときを過ごすための、会話発生時間帯を掲載。隠しイベント情報もあわせて公開!!

シミュレーション ROOMMATE～井上涼子～
データム・ポリスター
SS 発売中 5800円
バックアップメモリー対応（4ブロック）

在宅時間をチェックして、涼子ちゃんに会いに行く

涼子ちゃんは、サターン本体の内蔵時計に合わせて現実と同じような生活を送っている。そこで、どの時間にプレイすれば涼子ちゃんに会えるのか、彼女のライフサイクルを解説する。また、年中行事などを涼子ちゃんと体験するために、スケジュール表もいっしょに掲載している。



⬇内蔵時計に応じてイベントが起こる。まるで現実に同居しているかのようだ

日常会話の発生時間帯

涼子ちゃんは高校に通っているので、平日の日中は家にはいない。つまり、その時間にプレイしても絶対に会えないわけだ。そんな彼女の家にいる時間帯を左の表で説明するぞ。この時間帯にプレイすれば、ふだんの涼子ちゃんの顔が見られる。なお、左の表の時間帯以外に発生するイベントは、のちほど解説する。

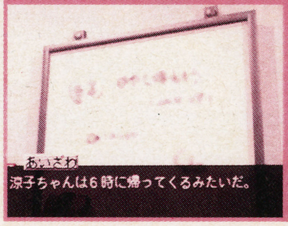
涼子ちゃんに会える時間帯

平日（月～土）	日曜日・祝日
朝（7時～9時） ・登校時に顔を合わせる	朝（7時～14時） ・1日の予定を話す ・外に出かけることもある
夕方（16時～20時） ・帰宅時（だいたい18時）に顔を合わせる	夕方（16時～20時） ・涼子ちゃんが出かけた場合はお出迎え
夜（18時～22時） ・テレビを見たり、宿題をやったりする	夜（12時～22時） ・平日と同じ

●朝の会話

朝は基本的に軽くおしゃべりしたあと、涼子ちゃんの登校を見送ることになる。このとき、帰宅時間を聞けるので覚えておいて、帰宅するときに出迎えよう。また、休日の朝には涼子ちゃんと必ず会って、一日の予定を聞いておくこと。予定によって、次に会える時間帯が変わるぞ。

朝はお見送り





⬆平日、休日にかかわらず、朝はなるべく涼子ちゃんを見送って、帰宅時間を聞くように。聞き損なったら、伝言板で帰宅時間をチェック

●夕方の会話

平日の夕方には、涼子ちゃんの帰宅を出迎えることで、彼女から今日の学校で起こった出来事などを話してもらえる。ちなみに、涼子ちゃんが先に帰ってきている場合は、彼女が出迎えてくれるぞ。

夕方はお出迎え



⬆涼子ちゃんをお出迎え。逆に彼女がキミを迎えてくれることも

●夜の会話

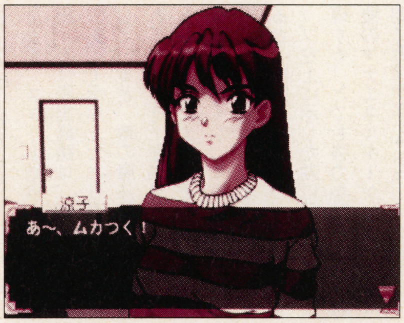
朝や夕方とは違って、夜には何度も涼子ちゃんと話すことができる。とはいうものの、涼子ちゃんは1回話すと部屋に戻ってしまい、しばらく出てこなくなる。たいてい次に会えるのは1時間ぐらいあとだが、まれにすぐ会えることもあるぞ。

1回話をしたあと、家のなかをひととおり移動して会えないときは、電源を切って1～2時間後に再度プレイしよう。一晩に何度も会いたければ、まめに電源を切ってプレイし直すことを繰り返すといい。

また、休日に涼子ちゃんが外へ出かけなかった場合は、話せる時間帯が大幅に広くなる。涼子ちゃんとコミュニケーションを取れるこれほど絶好の機会はないぞ。

⬇夜は涼子ちゃんとの楽しい会話のひとときき。このあと彼女は部屋に戻ってしまうが…





➡しばらくしてから涼子ちゃんを捜すと、このようにまた会えることがある

日替わり限定イベント

日常会話の発生時間帯以外にも、イベントが用意されている。たとえば、同居開始から5日間かかさずプレイすると、左の表の経過日数時にイベントが起こる。また、表の経過日数時にイベントを見忘れても、1週間以内にプレイすればイベントは発生する。以降のイベントは、遅れた分だけ表の経過日数とずれて発生するぞ。

1日目では



⬆片づけが終わり、涼子ちゃんの部屋を見せてもらえた。この日から…

5日目では



⬆毎日会ったなら、5日目にはこんなイベントを見ているはずだ

同居開始から5日目までのイベント

経過日数	発生するイベントと時間帯（条件）
1日目	涼子の部屋を見せてもらう 7時～24時
2日目	学校で冷やかされる 16時～20時
3日目	散歩に出かける 12時～18時
4日目	数学の補習に頭を抱える 16時～18時
5日目	帰宅が遅くなる電話 18時～21時
5日目	りえといっしょに帰宅 18時～21時（帰宅が遅くなる電話のイベントを見たあと）

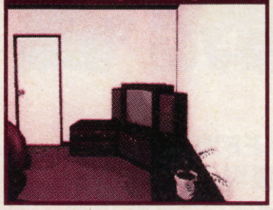
年中行事イベント

現実の年中行事がある日にプレイすると、イベントが発生する。年中行事が起こる日付はかなり限られているので、左に例としてバレンタインデーのイベントを紹介しよう。ほかにも、最初に入力したプレイヤーの誕生日に涼子ちゃんが祝ってくれるイベントなどがある。

●バレンタインデー

2月14日の18時～22時の間にリビングルームで涼子ちゃんと会うと、手作りのチョコレートをもらえるぞ。さらにバレンタインデーだけに、その日の学校で起こった恋愛がらみの出来事を話してもらえる。

2月14日 18時～22時



⬆今日はバレンタインデー。規定の時間内にリビングルームへ



➡涼子ちゃんから、手作りチョコのプレゼント。か、感激だ

特定期間のイベント

日常会話の中には、何日から何日までといった、特定の期間内でしか体験できないイベントが用意されている。こういった期間限定のイベントは、2月から4月の間で特に起こりやすい。この期間を逃すと二度とイベントを見られなくなる。2月から4月の間は、涼子ちゃんとの会話を忘れないようにして、たくさんのイベントを見よう。

●2月中のイベント

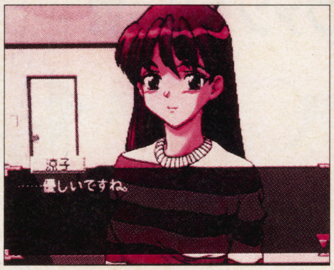
2月中だけに起こるイベントは、かなりたくさん用意されているぞ。たとえば、2月1日から28日の間の夜にリビングルームで涼子ちゃんと話そう。すると、2ヵ月後に迫った3年生への進級について、抱負を聞くことができるのだ。

2月1日～28日 18時～22時（平日）,12時～22時（休日）



⬆規定の時間帯にリビングルームに行くと、間近に迫った進級の話を聞ける

⬇涼子ちゃんは来年受験生。あまりムリをしないように言ったら、感謝された



続きが見られるイベント

特定の会話を交わすことで、同じ話題の続きを数日後に話すこともある。続きがどうなったのかが気になる話題があれば、チェックしておこう。のちの会話をより深く楽しめるぞ。また、話題が続いている会話イベントには、発生期間が限定されるなど、ほかの条件が重なっているものもある。下で解説しているイベントは、その一例だ。

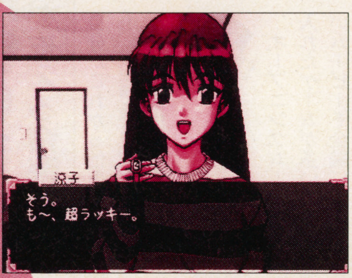
●懸賞に応募する

懸賞ハガキを出したら、後日当選したというイベントだ。ハガキを出すイベントを見ておかないと、当然懸賞も当たったことにはならない。期間などの条件は特にないので、気長にプレイし続ければ、そのうち見ることができるはずだ。

⬇懸賞にハガキを出す涼子ちゃん。いいものが当たるといいね



みごとに当選!!



⬆ラッキー、本当に当選しちゃった。景品はいったいなんだろう？

●RPGを攻略

会話の続きが楽しめるイベントのうち、特定の期間で起こるものもある。たとえば、涼子ちゃんがRPGをプレイするイベントがそのひとつ。2月15日から2月28日の間に、彼女がRPGを友達から借りてくるイベントを見ておかないと、それ以降のイベントも発生しない。涼子ちゃんのゲーマーぶりが板につくさまを見たければ、左の写真で示した日付を、逃さずチェックしよう。このイベントはさらに続きがあるぞ。

2月15日～28日 18時～22時（平日）,12時～22時（休日）



⬆RPGを始めた涼子ちゃん。まだ、内容をよくわかっていないみたい

3月1日～15日 18時～22時（平日）,12時～22時（休日）



⬆がんばって、ダンジョンまでゲームを進めた。でも、まだまだ甘いぞ

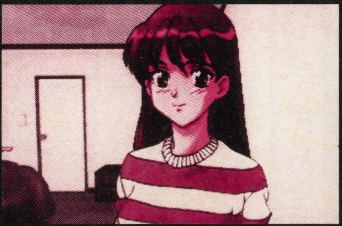
3月16日～31日 18時～22時（平日）,12時～22時（休日）



⬆時が経つと、中ボス目前までゲームを進めている。すっかりゲーマーだね

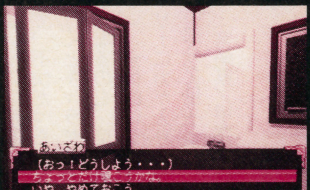
これが隠しイベントだ!!

涼子ちゃんのあられもない姿が見られるという、うれしいイベントの発生条件を特別に公開するぞ。ゲームの総プレイ回数（ゲームを起動した回数）が50回、100回、150回をそれぞれ超えたとき、22時から23時の間にシャワールームへ行ってみよう。すると、涼子ちゃんのシャワーシーンをのぞいてしまうことができるのだ。



⬆50回以上プレイしよう。毎日会話していたなら、準備はOKのはず

⬇22：00～23：00の間にシャワールームへ行くと、メッセージが出現





⬆なんと、涼子ちゃんのシャワーシーンをのぞけてしまう。ごめんね

Reader's Review & Research 読者ゲーム評&リサーチ

『FFⅦ』がついに登場!! 先にプレイした読者の意見に注目だ!!

クオリティの高いCGと「マテリア」システムに絶賛の声

ストーリーの良さとそれを支える音楽やCG、戦闘シーンなど、色々な点から好評意見が集まった

プレイステーション
ファイナルファンタジーⅦ

●スクウェア
●1月31日発売
●6800円
●RPG

不評 3%　好評 97%

『FF』シリーズの最新作。今回は「リミット技」や「マテリア」などの要素が付加された。

こんなトコが良かった

ストーリーと魔法の演出が光る

超キレイなCGムービーだけでもスゴイのに、ストーリーまでもが、のめり込むほど魅力的なのには頭が下がります。特に泣ける話が多いのが私好み。また話を盛り上げるのがうまいんだ。

さらに、戦闘で全滅する事はほとんどなくサクサク進めたので、そのレベルの高いストーリーを十分に味わえました。

音楽も秀逸。敵のボスまでに、色々凝った音楽があるのもかっこよかった。とくに、長い間聞いていたフィールドの音楽が心地よくて一番よいと思いました。

そして、召喚魔法のグラフィックもスゴイ。「これ以上の演出はないだろう」という思いを、新しい召喚魔法を手に入れる度にくつがえされてしまう…。まいった。ここまでレベルの高いゲームを遊んでしまうと、自分がこれから他のゲームを遊んでも、満足できるのか心配です。

（神奈川県／受験生代表／20歳）

使うのも考えるのも楽しい「マテリア」

オープニングムービーだけに力を入れたゲームが多い中で、素晴らしいムービーを全編にわたって見せてくれるのはうれしいかぎり。

新システムのマテリアも、どれを成長させるのか装備に合わせて考えさせられたり、「ぜんたいか」のマテリアが存在したりと、良く練られたシステムだと思った。さらに、マテリアを使った時のビジュアル（中でも召喚のマテリア）もすごい。

他に、いい点として色々なタイプの登場キャラクタのリミット技を極める楽しみもある。ミニゲームもふんだんに盛り込まれていて、大変お買い得なソフトだと言い切れる。

欠点として、戦闘でマテリアの重要度が高いため、武器や防具の比重が低い点が気になった。

（神奈川県／長崎栄督／22歳）

感情移入しやすいストーリーがグット

映像のすばらしさも一級品だが、それよりもストーリーがキャラを重視しているのでとても感情移入しやすかった（少し暗めなところもあるが現実味があっていい）。

戦闘シーンのカメラアングルもいい位置だし、キャラもポリゴンできれいに作られていて動きもよく、気持ち良く遊べました。

（東京都／永田大輔／16歳）

短いロードとミニゲームが○

FFシリーズの中でも最高のデキだと思います。システムもシナリオも練り込まれていてGOODです。

何よりもあれだけの美しいCGを短いロードで読んでしまうのにはビックリ。キャラも魅力的だしミニゲームも多く、飽きさせない工夫の数々に好感が持てます。まずは買って損はないソフトだと思います。

（埼玉県／ひな／18歳）

ここがちょっと…

キレイすぎて行ける所が分からない

キレイな背景が、キャラの行ける所と行けない所の区別を見分けづらくしていて、不快だった。また、画面の奥へ行くとキャラが遠近法に忠実に小さくなるのも、度が過ぎていて見づらい。全体的にグラフィックやストーリーに力が入り過ぎて、操作しづらい部分が目立っていた。

（宮崎県／甲斐慶彦／19歳）

キャラクタの操作が斜め移動なのは…

映像がリアルで映画を見ているようだが、一部の画面では上に押しても右上に動いたりと、移動しにくいところに不満を感じた。また、戦闘への突入シーンやロード時間の長さなど、思いのほかイライラすることが多いのにもシラケてしまった。

（群馬県／ルリルリ／16歳）



↑（大阪府／霜月みぜる／？歳）

メーカーからのコメント

皆さん、楽しんでいただいているようでスタッフ一同、喜んでいます。ただ褒められるよりも、「ここがちょっと」のご意見の方が実は嬉しいんですよね。次作への取り組み課題がユーザーの生の声でダイレクトに伝わる機会は、それほどありませんからね…。とは言え、スクウェアの現状実力100％の作品です。まだ手にしていない皆さんも是非遊んでみてください。

（スクウェア／宣伝部／野村）

プレイステーション
I.Q ～インテリジェントキューブ

●SCE
●1月31日発売
●4800円
●パズル

不評 27%　好評 73%

ステージの前方から転がって来る3種類のキューブを、それぞれの特性を考えて消していくパズル。

こんなトコが良かった

理想的とも言えるパズルゲーム

斬新なアイデアなのに、ルールも簡単で大変楽しめる。キューブの種類も3つしかない割に、すごく頭を使わされる。シンプル・イズ・ベストという点で理想的なパズルゲームではないだろうか。前方から転がって来るキューブの塊を、消してよいキューブと消してはならないキューブの区別をしながらステージ内で効率よく消していくには、素早く正確な判断力が必要とされてくる。そういった点では、まさにIQがモノを言ってきそうだ。

（三重県／森智典／23歳）

不気味な世界観がおもしろい

面白いCMを数多く作ってきた点で前々から佐藤雅彦氏はスゴイ人だと思っていたが、まさかゲームまで作ってしまうとは…。

人間のカタチをしているキャラや、暗い背景、美しい大理石のようなキューブ。佐藤氏が見た夢の出来事をモチーフにしたオブジェクトが、見事にゲーム内に取り入れられている。不気味に転がってくるアドバンテージキューブやノーマルキューブをせっせと消去していく時などは、実際にゲームのキャラになっているように思えてくる。転落していく様子など、なんか本当に奈落の底に突き落とされていくようなリアリティがあってよかった。

いかにも頭のいい人が作ったというゲームだった。

（兵庫県／原正人／24歳）

素早い判断力と鋭い反射神経が必要

3種類のキューブが規則正しく固まって転がってくる時は目標回数内にキューブを消せるけれど、ランダムに固まって転がってくると難しく、その点においては判断力だけでなく、鋭い反射神経も要求されてくるので、とにかく脳が鍛えられる。パターンが読めてきたら、自分で難しいキューブの組み合わせを考えることもできるという点も大変よい。これらのシステムは相当の評価を下せると思う。

（大阪府／中西正憲／24歳）

ここがちょっと…

2Pモードがちょっと不満

フォービドゥンキューブを落とさないようにアドバンテージキューブをうまく使ってキューブを一挙に消去する点は斬新なシステムだと思う。しかし、ただキューブを消して行くという単調な作業を続けさせられると、どうしても飽きが早くきてしまう。2Pモードの内容もどちらが早く決められた面数をクリアできるかという競争ではちょっと物足りない。これならモニターを2台並べて1Pでプレイしているのと変わらないと思う。

（東京都／富田剛寿／25歳）

ゲームボーイ
カービィのきらきらきっず

●任天堂
●1月25日発売
●3000円
●パズル

不評 35%　好評 65%

『星のカービィ2』のキャラクタを使って星を挟み、消していく落ちものパズル。

こんなトコが良かった

連鎖させやすいモードも豊富で○

他の落ちゲーにはない、「挟み消し」という消し方が楽しめる。ちょっと慣れれば連鎖が簡単に作れるのが、初心者にとってもうれしいところだ。それに、連鎖をすると星が降ってきて、さらなる連鎖を誘うといったシステムも楽しくプレイできる要素だった。

また、モードの種類が多く、長く遊んでいても飽きがこない。価格も手ごろなので遊んでみて欲しい。

（静岡県／黒パンチョ／18歳）

ここがちょっと…

カービィの活躍を見られないのが残念

キャラクタのかわいらしさ度だったら満点をあげてもいいと思うんですけど、カービィーファンの私には、カービィーがハーフタイムなど、本編ゲームとは関係のない場所でしか登場しないのがちょっと残念。もっとカービィーの姿を見たかったよー。グスン、グスン…（涙）。

（埼玉県／カービィー娘／15歳）

プレイステーション
レイ・トレーサー

●タイトー
●1月17日発売
●5800円
●スポーツ

不評 37%　好評 63%

時間内にターゲットの車を追いかけ、体当たりして破壊するのが目的のカーアクション。

こんなトコが良かった

敵にぶつかって破壊するのが爽快

自分が運転する車で敵を倒していくという手荒な内容だが、これがはまってしまうほど気持ちいいんですよ。敵にぶつけて爆発させたときなんか気分は最高って感じ。

スピード感がある敵とのカーチェイスも迫力十分、ゲームにどっぷりとのめり込んでしまいます。ステージもサクサクと進んでいくので、ダレることなく長い間遊べるソフト。ストレス解消にはぴったしです。

（栃木県／ボス猿の縁側／21歳）

ここがちょっと…

ボスの攻撃が単調当たり判定も辛い

敵の攻撃方法が不満。ミサイルで攻撃してくるのだが、ちょっとワンパターンな感じがする。プレイヤーが使用できる4種類の車の性能があまり違わないのも気になった。

また、ボス戦での戦闘で通常ならぶつかれる距離まで接近してるのに攻撃できないのはちょっとツライ。

（山梨県／Beeメイツ／20歳）

プレイステーション
峠MAX 最速ドリフトマスター

●アトラス
●1月24日発売
●5800円
●スポーツ

不評 48%　好評 52%

実在の峠をモデルにしたコースが登場するレースゲーム。タイヤやギアなどを自由に設定できる。

こんなトコが良かった

起伏のあるコースや多種にわたる車が○

峠を豪快なドリフトで突っ走る、この爽快さがバツグン。急カーブやアップダウンの多いコースは、日中、夕方、夜の3つの時間帯を選べ、同じコースでも異なった表情が見れるのでずっとプレイしていても飽きずに楽しめる。

また、クラシックなものから、レース仕様車まで、性能の違う21種類もの幅広い車を使えるのもうれしいところだった。

（青森県／ワルモンモン／18歳）

ここがちょっと…

車が横滑りして操作がしにくい

グラフィックは結構細かいところまでよく描かれていてきれいなんだけど、車の操作性が悪くてプレイしづらい。ちょっとハンドルを切ると横滑りしてしまう。また、横滑り状態から回復させようとすると逆方向に滑ってしまい、車が右へ左へと蛇行しっぱなしでしょうがない。

（石川県／相川将／17歳）

読者ゲーム評大募集

今回も熱いレビューを待ってるぜ！

3月14日発売号に掲載分の読者ゲーム評を募集します。ハガキか封書に住所、氏名、年齢、電話番号、希望があればペンネームを記入してください。「良い」か「悪い」か最終的な評価と「良い点」「悪い点」の双方を記入してください。第一次の締め切り後も募集はおこなっています。

●イラストつきハガキ

また、右のようなイラスト付きのレビューも募集しています。ハガキの裏に評価ゲームのタイトルと最終評価を記入してください。イラストつきに関しましては、「良い」「悪い」の評価は片方だけでも構いません。投稿の際には、印刷してもわかるように黒のボールペンかサインペンなどでおねがいします。



（徳島県／ちまりん／14歳）

採用者には500円分のおもちゃ券をプレゼント!!

3月14日発売号の評価対象ソフト（2月15日～2月21日発売ソフト）

プレイステーション
- ●WWF　イン・ユア・ハウス
- ●宝魔ハンターライム With ペイントメーカー
- ●天下制覇
- ●スターファイター3000
- ●デストラクションダービー2
- ●ドラエもん2　SOS！　おとぎの国
- ●忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖
- ●チョロQ2
- ●WING OVER
- ●激烈パチンカーズ
- ●GUNSHIP

セガサターン
- ●WWF　イン・ユア・ハウス
- ●三國志バリューセット
- ●信長の野望バリューセット
- ●SEGA AGES／ファンタジーゾーン
- ●重装機兵レイノス2
- ●ZAP！ SNOW BOARDING TRIX

スーパーファミコン
- ●糸井重里のバス釣りNo.1

ゲームボーイ
- ●チャルボ55

NEO・GEO CD
- ●ティンクルスタースプライツ

第一次しめきり

あて先
〒105
東京都港区東新橋1-1-16
FMW編集部
読者ゲーム評係まで

➡2月28日(金)必着

プレイステーション
スター・ウォーズ ダークフォース

●BPS
●1月31日発売
●5800円
●シューティング

ハガキが少なかったので割合は出せませんでした。

映画「スター・ウォーズ」が題材。ジャンプなどを駆使して帝国軍兵士と戦い、任務を遂行。

ここがちょっと…

寂しいオープニング 動きもぎこちない

なかなか楽しめたが、全体的にはまだ改善の余地があると思う。まずオープニングが少し寂しかった。やはり雰囲気を楽しむために、CGムービーをオープニングに入れて欲しかった。肝心のゲームの方はアイテムもよく落ちているし、難易度設定もできて親切なのだが、やや動きがぎこちないように思われる。

（神奈川県／滑川雅臣／30歳）

プレイステーション
ゲゲゲの鬼太郎

●バンダイ
●1月24日発売
●6800円
●アドベンチャー

ハガキが少なかったので割合は出せませんでした。

鬼太郎の助けを借りて、3D視点によるマップで3つの妖怪事件を解決していく。

こんなトコが良かった

ゲームでも恐怖を堪能 ポリゴンのキャラも○

子供の頃、『ゲゲゲの鬼太郎』を見ていてとても怖かったが、このゲームでも十分にその怖さを味わうことができた。サウンドもリアルで、恐怖感を盛り上げてくれた。それに私のように昔からのファンにとっては、ポリゴンの鬼太郎を見るだけでも楽しめるだろう。ただストーリーが少なくて物足りなかった。

（埼玉県／金子博人／？歳）

セガサターン
天地無用！　登校無用 アニラジコレクション

●エクシングエンタテイメント
●1月17日発売
●8800円
●アドベンチャー

ハガキが少なかったので割合は出せませんでした。

PSからの移植作。学校を中心にコマンド選択式で話が進む。サターン版にはおまけCDがつく。

こんなトコが良かった

充実のムービーシーン おまけCDも楽しめた

サターンしか持っていない『天地無用！』フリークの僕としては、まさに持ち焦がれていた1本！　期待していたムービーシーンも、なかなかの充実ぶりでとても満足だった。

おまけCDも思っていたより長い内容で、こちらも大満足！　それにコマンド選択によって、違う展開も見られて良かった。

（神奈川県／りょ～こちゃん／15歳）

スーパーファミコン
ミランドラ

●アスキー
●1月31日発売
●7800円
●RPG

ハガキが少なかったので割合は出せませんでした。

迷宮にとらわれた姫を救出するのが目的。迷宮の形はプレイのたびに変化し、何度も楽しめる。

こんなトコが良かった

AIキャラが光る マップの変化も良い

いろいろ細かい工夫がされているので、好感を持つことができた。まず、何と言ってもAIキャラの存在が光っている。各キャラに命令を出すと、その内容にあった行動を取るのだけれど、その姿が何とも頼りなげで、見ていておもしろかった。ほかにも、ダンジョンに入るたびにマップが変わる点も良いと思う。

（愛知県／二宮隆次／？歳）

編集部総評

今回、最も反響が大きかったのは、やはり『ファイナルファンタジーVII』。いままでで最高の投稿数を獲得した。とくに好評の中心となったのが、グラフィックについて。美しいオープニングムービーや戦闘シーン、召喚魔法など、すべてにおいて手を抜いていない点が評価されていた。しかし、緻密過ぎるゆえにわかりづらいとのコメントもあり、グラフィックとゲームのバランスに難があったようだ。

また、戦闘シーンも難しい点がなくテンポ良く進められる、新システムのマテリアも成長や装備による変化を楽しんだ、との声が多かった。全体として、シリーズの中で一番の出来栄えとの意見が多く、はやくもまだ見ぬ『ファイナルファンタジーVIII』への期待がうかがえた。

また、『I.Q～インテリジェントキューブ』は、ルールは単純だが、高い判断力が必要なゲーム性について、評価する声が多かった。

『ティンクルスタースプライツ』

NEO・GEO CDソフト、堂々トップの大快挙！



「フェアジャッジメント」初登場のNEO・GEOソフト、栄光のトップ評価を獲得！　一風変わった対戦シューティング『ティンクルスタースプライツ』が、そのオリジナリティを買われた。

「万人向け」にあらず？他のソフト群がサビシイ

ところが、他のソフトを見ると、悲しいほどの結果に。前人気もそこそこ高いソフトが並んでいたにもかかわらず、間口の狭い「マニア向け」の傾向が強かった。

今週はコレを買え



今週の BEST POINT RANKING（ベスト ポイント ランキング）

順位(歴代順位)	ポイント	タイトル	機種	掲載ページ
1位(歴代9位)	4.1	ティンクルスタースプライツ	NEO CD	P106
2位(歴代43位)	3.8	宝魔ハンターライムWITHペイントメーカー	PS	P110
3位(歴代80位)	3.6	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	SS	P107
4位(歴代105位)	3.5	デストラクションダービー2	PS	P108
4位(歴代105位)	3.5	ドラえもん2 SOS！おとぎの国	PS	P109
4位(歴代105位)	3.5	重装機兵レイノス2	SS	P108
4位(歴代105位)	3.5	糸井重里のバス釣りNo.1	SFC	P109
8位(歴代159位)	3.3	チョロQ2	PS	P108
8位(歴代159位)	3.3	チャルボ55	GB	P109
10位(歴代218位)	3.1	天下制覇	PS	P110
11位(歴代240位)	3.0	WING OVER	PS	P107
12位(歴代272位)	2.7	激烈パチンカーズ	PS	P110
12位(歴代272位)	2.7	GUN SHIP	PS	P107

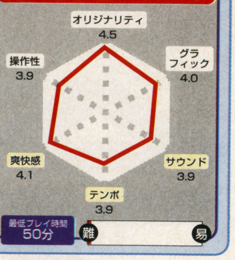


NEO・GEO CD　シューティング

ティンクルスタースプライツ

ADK
2月21日発売／5800円

平均 **4.1** ポイント



2分割の画面で相手と対戦する。ザコを巻き込んで倒す「連爆」で相手に攻撃ザコやおじゃまキャラを送れる。

モニターたちからのコメントで目立ったのは、シューティングで対戦するという、まったく新しいアイデアを評価したものだった。

アイデアの勝利！ 対戦シューティング

「シューティングで画面を分割させて対戦させる、というのは新鮮で良かった（横川孝広）」「アイデアがいいと思う。一見、落ちものパズルのようだと思っていたが、シューティングの敵をかわす楽しみもしっかりとあり、パズルゲームにはないスリルがある（古谷直也）」などが代表的だ。

さらに、「新しいジャンルを確立することができたゲーム（福田雄太）」「このジャンルの続きを期待する（村澤総一郎）」と新たなアイデアは合格のようだ。

画面分割のアイディアは？

回答	割合
斬新でよかった	63%
ありきたりだ	9%
特に何も感じない	21%
その他	7%

落ちものパズルでは主流の画面分割もシューティングゲームだと新鮮なようだ。しかし、「自機の動く範囲がせまく感じる（篠木雄司）」という意見もある。

かわいいキャラクタとバランスのいい攻撃力

キャラクタについては、「かわいいので、すぐにのめり込むことができる（新井洋）」や「ストーリーの会話が楽しく、キャラクタモードでもちゃんと1人ずつのエンディングがある（本山直人）」と好意的なコメントが多い。

攻撃力のバランスも「隠れキャラ以外は攻撃のバランスがとれているので、有利すぎることがないのがよかった（鎌田慎司）」とあるように、こちらの評価も高い。

レベルの高い溜め撃ちは？

回答	割合
攻撃に選択の幅が出てよい	60%
必要性は少なかった	15%
特に何も感じなかった	18%
溜めの時間が長く、レベルの高い溜め撃ちができなかった	7%

溜め撃ちのレベルは3段階あり、レベルが高くなると相手におじゃまキャラやボスを送ることができる。バラエティのある攻撃をモニターは評価している。

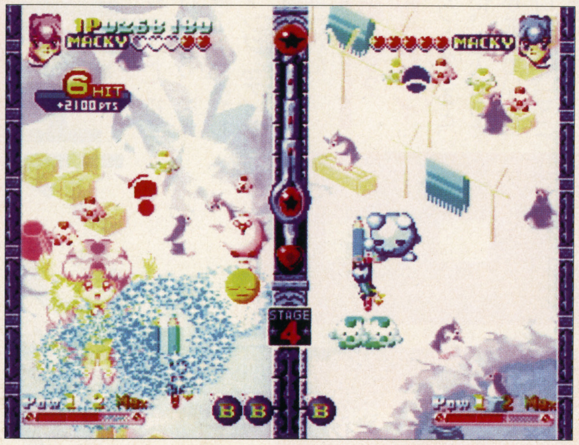
一気に攻める連爆で相手と熱い駆け引き

ザコを倒した爆風で近くのザコも巻き込んで倒す「連爆」については、「ザコを1体倒すと近くにいる敵も一気に倒せる連爆システムが楽しい（神山直己）」と「まとめて倒すのが楽しい。特に10ヒット以上だと相手を確実にピンチにできるので良い（五十嵐英信）」など、「楽しめた」とのコメントが大半を占めた。

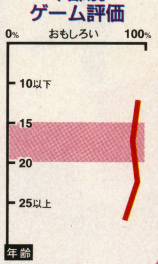
また、「ザコキャラを倒すタイミングをずらすことによって、敵からのおじゃまキャラも一緒に連爆で返すというような駆け引きがおもしろい（中澤昌寛）」などのコメントも目をひいた。

さらに、「相手の攻撃によって送られてきた攻撃ザコを送り返すと、エキストラアタックやボスとなって相手を攻撃できるところなどがよかった（松下睦）」というように、システム自体が好評。

独創的な対戦のアイデアと連爆に高い評価



キャラクタ別のさまざまな相手への攻撃も好評だ



長めのロード時間 かたい敵にも困惑

残念な点としては、「ネオジオCDだから仕方ないけれど、ロード時間が長いと思う（佐々木貴宏）」「せっかくCD版で出すのだから、会話のデモシーンでもしゃべってほしかった（渡辺亨）」の2点が特筆すべき意見だった。

そのほかには、「連爆中は自分のキャラクタがどこにいるのかわかりづらくなるので、その点が惜しい（柳橋敦）」「いきなりスローがかかって戸惑うときがあった（土門卓馬）」「ラストに近づくにつれ対戦が長びく時があり死神が出るが、意味がほとんどない（大熊隆之）」などがあった。

また、「敵がかたくて押されることが多い（田中紀裕）」「ADKなのに忍者がいなくてさみしい（加藤宏崇）」とのコメントも。

「死神」の登場は？

回答	割合
緊迫感が増してよい	33%
ただの敵とあまり変わらない	33%
ジャマだった	3%
「死神」が登場しなかった	28%
その他	3%

ゲーム開始から連爆をしないか、102秒以上経過すると登場する。7割近くのモニターが死神と対面したが、おじゃまキャラとしては普通の存在のようだ。

「フェアジャッジメント」とは？

東京・新木場の「ファミマガLand」に集いし多数の一般ユーザーに発売前のゲームをプレイしていただき（詳細は60ページで）、さらに、そのゲームを評価していただき、その評価データを発表する、最も公平かつ正確なゲームレビュー記事、それがこの「フェアジャッジメント」である。

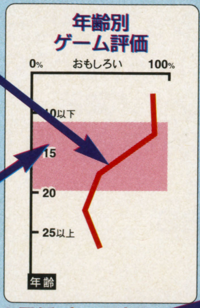
◆グラフの見かた◆

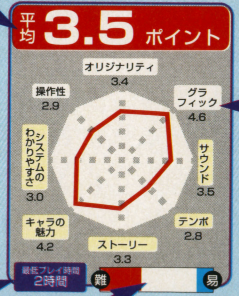
●総合平均点
「項目別評価」の点数を平均した、そのソフトに対する総合評価点。

●項目別評価
タイトルごとに設定された項目に対する評価を、点数とレーダーチャートで表示。

●年齢別ユーザー支持率
そのソフトを「おもしろい」と答えたユーザーの割合を、5歳ごとの年齢層で区分。

●メーカー側のメインターゲット層
そのソフトのメーカーがメインに狙っている、そのソフトの購買年齢層を、赤い帯で表示。





●最低プレイ時間
そのソフトを評価するために、必要と定めたプレイ時間。編集部が実際にプレイして決定。

●難易度
「難しすぎる」と答えた人の割合を赤で、「ちょうどいい」とした人の割合を白で、「易しすぎる」という人の割合を青で表記。

SS シューティング

SEGA/AGES ファンタジーゾーン

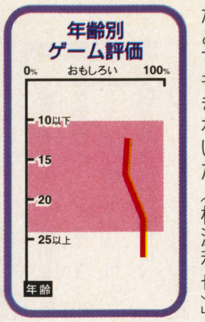
セガ
2月21日発売/3800円

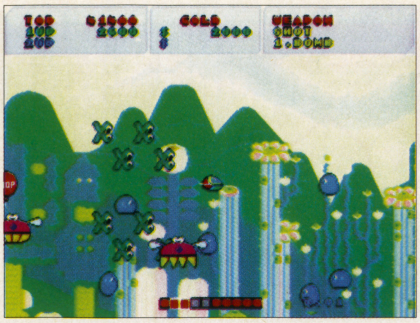


86年にアーケードに登場したゲームを移植。敵を倒して得たお金を使い武器などを購入できる。海外版も収録。

古い作品ではあるのだが、昔遊んだことのあるなしに関わらず「左右にスクロールするシューティングゲームは珍しく、新鮮味を感じた（筥崎聡）」「パーツショップで好きな武器を選択できるのが自由度が高くて良かった（田中智徳）」とゲームに詰め込まれたアイデアが好評だった。

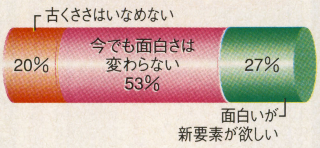
また、「キャラクタや背景の絵がとてもきれいだ（横瀬和也）」「自機が地面を歩くとき足がはえるのが最高（桂野正明）」と、ほのぼのとしたグラフィックも好評を集めていた。





➡難しいという声が多かった。左右から敵が攻めてくることもその一因か？

今でも面白い？



ちなみにこのソフトは、移植を希望するユーザーリクエストで堂々の首位を獲得していたもの。その面白さは今でも色あせていないようだ。

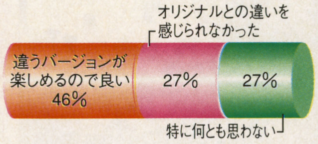
単純だが難しいコンティニューも必要か

難易度に関しては「あまり難しくないので誰でも楽しめる（須沢伸一）」と「EASYにしても難しい（横瀬和也）」という声に分かれてしまった。この点については「パッドでは操作しづらい（竹井千敏）」「ショップで購入した武器を使用できる時間が短いので、それほどの意味を感じなかった（武部剛）」といったことが影響しているようだ。

また、難易度についての意見としては「コンティニューがないのはつらい（山下正樹）」といったものも多く見られた。2人プレイに関しても「これだけ難しいのだから交代ではなく、同時プレイでも構わなかったのではないだろうか（湊祐樹）」といったものがあった。昔のゲームは「単純なわりに結構難しい（斎藤学）」ということか。

そのほか、オマケ要素に関しては「できるなら『2』や『オパオパ』を収録して欲しかった（山崎宏）」という声が多かった。

海外版はどうでしたか？



海外版とオリジナルの違いは、各ステージの初めに曲名が表示されるかされないか、ともう一点、5面の曲が違うということのみ。オマケとしては弱かった？

いまでも新鮮なアイデアが好評!!

PS シューティング

WING OVER

ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）
2月21日発売/5800円



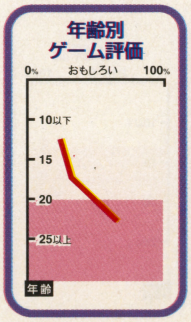
最大4機で編隊を組んでのドッグファイトを行う。トーナメントやシナリオモードなど5つのモードで遊べる。



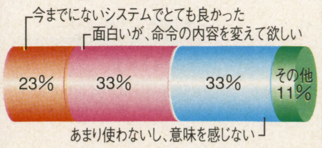
⬆臨場感がある、というコメントが多かったが戦闘中に通信が入ることもその一因

「4機編隊でのドッグファイトはすごく迫力があって本当の戦闘のような雰囲気が伝わってくる（田中智徳）」というのが好評意見の代表例。しかし、「味方がすぐに墜とされてしまう（島田順一）」という意見も見られた。

また、グラフでも半数が難しいとしているように「敵機が速すぎる（横山雄一）」「自機の旋回能力が敵のそれと比べて悪すぎる（星有一）」という意見が多かった。



味方に命令を出せるのは？



出せる命令は「好きにしろ」「援護しろ」などの6種類。もう少し、命令の内容が細かければ良かったか？

PS シミュレーション

GUN SHIP

メディアクエスト
2月21日発売/5800円



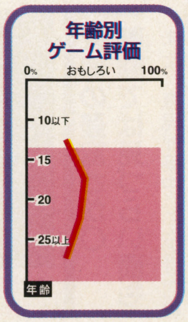
7種類の戦闘用ヘリを駆使して戦う3Dフライトシミュレーション。メインとアーケードの2つのモードがある。

好評意見の代表が「空中での方向転換などヘリコプターの動きをリアルに再現しているのでとても楽しく遊べた（永原敏弘）」というもの。だが全体的には操作の難しさを指摘する声が目立った。

また、戦闘中、目の前に表示される字幕に関しても気になるとした人が多く「字幕をはずしたら英語なので何をいっているか分からなかった（友松義雅）」との声が。

ヘリや武器の種類の豊富さが魅力に

しかし「ヘリや武器の種類が豊富で性能もさまざまなので選ぶ楽しみがあっていいと思う（井上拓馬）」など、フライトものが好きな人ならば…という主旨の意見も同様に多かった。

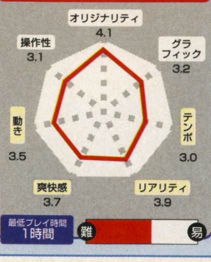


PS スポーツ

DESTRUCTION DERBY2 デストラクション・ダービー2

SCE(SCEI)
2月21日発売／5800円

平均3.5ポイント



敵の車をいかに壊すかが重要な異色カーレース。3つのモードから構成され、コースや闘車場も計11種類に。

「オリジナリティは抜群の作品(渡辺正宏)」との意見に代表されるように、車同士をぶつけ合うゲームシステムが評価された。

ぶつかりあう時の爽快感がたまらないとの声多数!!

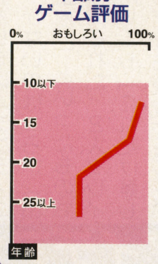


↑地面の立体感やスピード感が好評

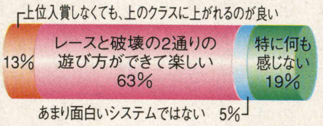
迫力満点のレース！耐久性には不満も…

ユーザーから多くの意見が集まったのは、迫力ある雰囲気が味わえることについて。「看板や建物、壁、観客などがリアルで、本物のレース場で走っている雰囲気。広くなったり狭まったりするコースにスピード感を感じた(伊東卓也)」との評価が集まった。

一方、不満が見られたのは使用できる車について。「耐久性に乏しいのが問題。使用できる車が3種類しかないのもさびしい(室宮泰人)」との声も少し見られた。



破壊で得点を稼げるのは?



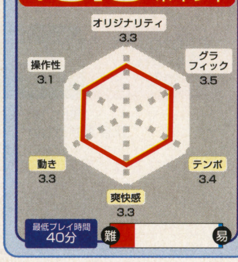
「激しいバトルを繰り広げるレース、敵車を破壊するというメチャメチャさ、どちらも盛り上がる」などと、大多数のユーザーからの支持を受けた。

PS スポーツ

チョロQ2

タカラ
2月21日発売／5800円

平均3.3ポイント



レースで3位までに入ると賞金がもらえ、愛車をチューンナップできる。海の中など多彩なコースがある。

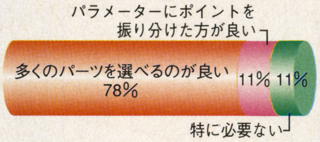
評価を受けたのが使用できる車の種類について。「タクシーやパトカーなどバリエーションが豊富なので楽しい(坂出卓也)」との意見が大多数を占めた。

操作しやすくなったが曲がりにくいとの声も

前作をプレイしたことがある人からは、「操作は難しいところもあるが、ずいぶん楽にできるようになった。セッティングで補えばさらにスムーズ(土屋憲治)」「レース中の映像処理が良くなっていて気持ち良く走れた(鈴木慎也)」など、操作性やグラフィックが改善されたとの声が多い。

ただ、操作性については「カーブが曲がりにくい(柴野泰行)」との意見も一部見られた。

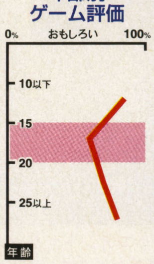
セッティングは?



前作より選べるパーツが増えたこともあり、「エンジンなど色々な部品の設定を変えられるのが良い(稲垣直哉)」など、好評が8割近くに及んだ。



↑海の中を走れるなど、普通のレースゲームにはない異色のコースが人気

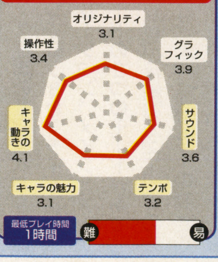


SS アクション

重装機兵レイノス2

日本コンピュータシステム(メサイヤ)
2月21日発売／5900円

平均3.5ポイント



プレイヤーの行動、成績でシナリオが分岐。リアルタイムで難易度も変化する。最高8種類の機体が使用可能。

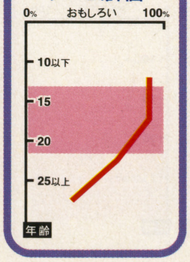
グラフでキャラの動きが4.1と評価を得たのを反映して、「重装機兵というのは、本当にこんな動きをするのだろうなという感じが伝わってくる(倉橋洋)」など、動きに関した好評意見が目立つ。


↑戦闘中、通信で味方と会話するのが、まるで映画のようで楽しいとの声も

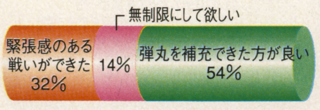
武器の豊富さが○ 戦闘では見づらい面も

また、意見が集中したのは自機に武器などを自由にセッティングできる点について。「ミッションをクリアしたあと、機体をカスタマイズできるのは、自分の思いどおりのキャラクタを作れるので良い(森本敏夫)」「種類が豊富なので、セッティングも奥深い(篠塚健次)」と好評が集まった。

ただ、「自分と敵の機体が重なってしまい、敵が見えないこともあった(皆川孝治)」といった戦闘部分への不満も多少あった。



弾数に制限があるのは?



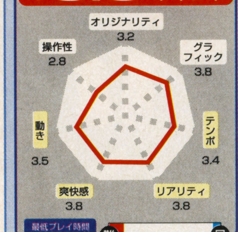
「ただでさえ厳しいのに無制限の武器がないので、いっそうプレイを難しくしている(五十嵐英信)」といった意見をはじめ、辛口な評価が過半数を占めた。

SFC スポーツ
糸井重里のバス釣りNO.1

アドバイス機能もあるバス釣りゲーム。大会で上位に入賞するとさらにワンランク上の大会に挑戦できる。

任天堂
2月21日発売／7800円

平均 3.5 ポイント



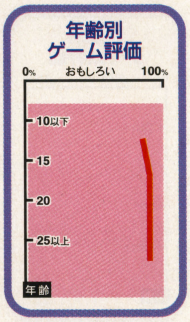
結果的には操作性の点数がやや低かったものの、全体的には3.5とまずまず。ユーザーの意見も「SFCとは思えない出来」と高く評価するものが多く、ゲームとしての完成度は高いようだ。

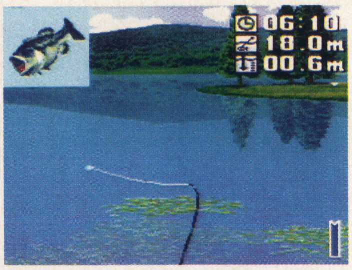
初心者にも親切で釣りの楽しさを満喫

どのユーザーも好意的で、不満点はあまりなかった。「釣りの楽しさを実感できた。プレイするほどおもしろくなる（田中良寧）」「ルールも分かりやすいので、初心者でも平気（林寸豊）」と、同様の意見がほかにも多数あった。

リアルな作りで人気 不満もごくわずか

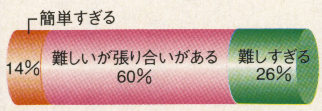
「ルアーの種類、釣れる確率など、実際の釣りと変わらないぐらい忠実に再現されている（青山貴彦）」と、リアルさも人気があった。不満点は「専門用語が多くて少し分かりにくい（増永直久）」「フィールド上の移動はもっと速いほうが良い（徳永康祐）」ぐらいだった。





↑大きなバスがいそうなポイントを探すのも楽しみのひとつで人気があった

出題されるクイズは?

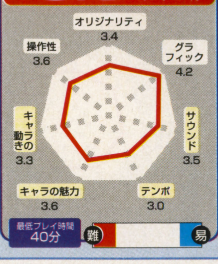


ゲーム中、レストハウスでクイズが出題されるなど、メインの釣り以外でも楽しめる要素が盛り込まれている。ユーザーの反応も良く、評価も上々。

PS アクション
ドラえもん2 SOS! おとぎの国

エポック社
2月21日発売／5800円

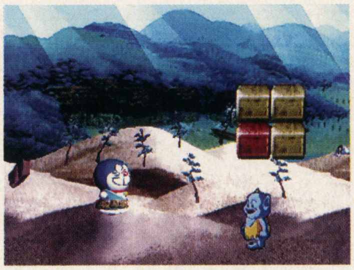
平均 3.5 ポイント

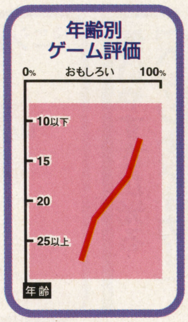


「ドラえもん」たちがおとぎ話の世界で活躍する横スクロールアクション。各話の主人公を救出するのが目的。

人気の高かった点は原作に忠実な作り。「アニメと同じ声なのでとても良い。（堀口学）」「童話を題材にしているところが『ドラえもん』らしくて良いと思う（小谷宗浩）」。

アクションゲームとしての評価は「アクション性は高い。かなり苦戦するだろうが、結構おもしろいのでおすすめ（斎藤学）」「敵の配置がすごくシビアで、とにかく難しい（津田郁美）」と、人によって千差万別だった。


↑「ドラえもん」シリーズの中でもアクション性が高いという声が多かった



グラフィックは高得点 すぐやられるのが残念

レーダーチャートを見ても分かるように、グラフィックに関しての評価は高く、好評だった。「まずグラフィックが良く、キャラクタの表情も豊か。動きも比較的スムーズだと思う（谷田哲也）」。

「何かアイテムを取らない限り、敵に触れると1回でやられてしまうのでとても困った（渡辺仁）」。この意見に関しては、「体力ゲージを設けて、アイテムで体力を回復できるようにしたほうが良い（黄瀬幸雄）」との提案が。

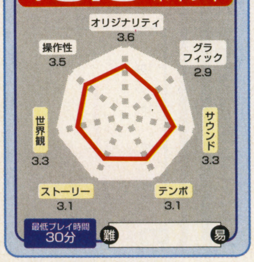
また、「ステージごとに使えるキャラクタが決まっているのがとても残念だった（斎藤学）」といった点を挙げるユーザーも同様に大勢いた。

原作の良さが出ていると好評

GB アクション
チャルボ55

日本システムサプライ
2月21日発売／3800円

平均 3.3 ポイント



ジャンプできるボール型とブロックを押せる人型に変形して、敵を倒していく。パズル的要素も豊富にある。

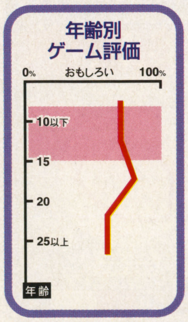
平均は決して高いとは言えないが、アンケート用紙には不満についての記載が少なかったのも大きな特徴。適切な難易度とGBの手軽さが認められたようだ。

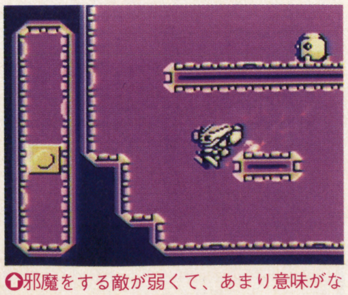
単純ながら楽しめるまさにアイデアの勝利

このゲームの評価をよく表しているのが次の意見。「ゲームの黎明期にあったような新鮮さを感じました。単純な操作でアクションを楽しみながら、パズル的な要素を解いていくわけです。とにかくこのアイデアの勝利といったところがとても楽しかったです（栗林勝美）」と、同じような意見のモニターが非常に多かった。

アクションは少ないがとりあえず満足の出来

ボール型と人型を使い分けて、パズルを解いていくことについては「どちらの型になってもアクションは少なくて地味。でもそれが良いかも（大矢朋美）」と、システム自体もウケていた。




↑邪魔をする敵が弱くて、あまり意味がないという意見も多く見られた

君も『フェアジャッジメント』のテストプレイに参加しよう!! くわしくは60ページを見てネ。

宝魔ハンターライム WITHペイントメーカー

PS ETC

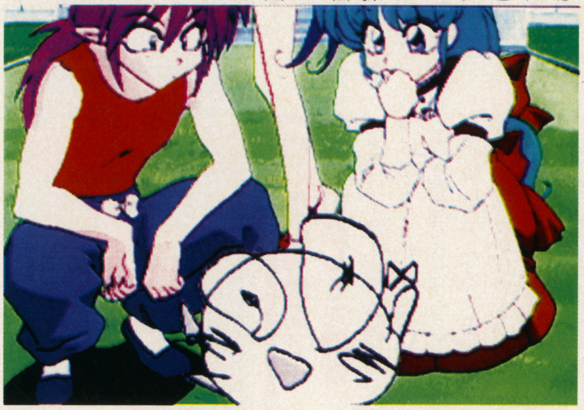
アスミック
2月21日発売／4900円



ゲームはアイコン選択方式で進行。お絵描きセットで作ったキャラをゲーム内に登場させることができる。

TVのようなデジタルアニメが人気!

多くの意見は、やはりデジタルコミックに対して集まった。「各話にオープニングやエンディング、CMまでありTVアニメみたいでおもしろい（嶋田晃弘）」「ボタンの反応が良く、話の最中にロードで止まることもないので、テンポ良く遊べた。（高橋幸博）」「ストーリー内での操作がカンタン。絵もキレイでアニメーションしても画質が落ちないのはお見事（秋屋一）」と、各話をTVアニメを見ているような感覚で楽しめた点を評価したモニターが多かった。

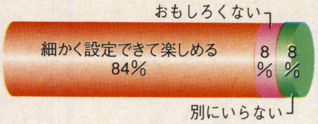


⇧「作った妖怪があまり登場しない（先岡義雄）」との声もあった

使いやすさが光る「ペイントメーカー」

自分でキャラを作れる「お絵かきセット」については「パソコンのツール並の機能で描きやすい（加藤由美子）」「使い方をていねいに教えてくれて使いやすい（後村佳孝）」「自分の絵が登場するのが、作品に参加しているようで楽しい（伊藤貴之）」と、好感触を得た声が聞かれた。中には「サンプルが多く、いじるだけでも楽しい。デジコミより面白いかも（竹山正則）」という人までいた。

ミニシューティングゲーム作りは?

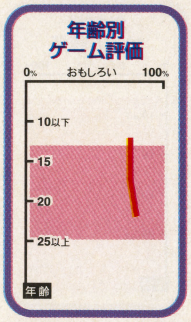


作ったキャラを元にシューティングゲームも作れるのだが、そのキャラを配置するほかに、アイテムやエンディングなどを細かく設定できる点が好評だった。

見やすい画面など満足いく移植に

パソコン版やSS版を知っているモニターの評価は「30分アニメが3本入っていると思えば格安。2本の移植作も純粋にストーリーを楽しめるようにパソコン版から改良されている点がうれしい（秋屋一）」「細かい点だが、SS版などと比べても、取り込みの背景がついていたり、色の浮きも少なくて画面が見やすくなった（加藤由美子）」と好評意見が多い。

年齢別ゲーム評価



天下制覇

PS シミュレーション

イマジニア
2月21日発売／6800円



戦国武将「徳川家康」の足跡を再現。合戦の他にも、街を探索して情報を得たりアイテムを発見することが可能。

「国政や武将のパラメータがないのが斬新。アドベンチャーっぽくて史実通りに進められるのがいい（石川龍一）」とリアルさを評価する声が目立った。

街での探索は楽しいが合戦は物足りなさも…

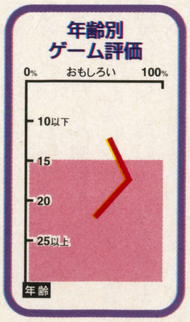
好評意見の多くは、街で探索が楽しめる点に集まった。「基本的には歴史通りのことをやるのが中心だけど、情報を集めていくのが結構楽しかった（島野学）」「城下の店でアイテムをいろいろと買えるのがいい（西島弘祐）」などが主な意見。



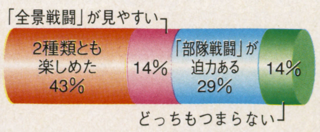
⇧「操作がマウス向き。コントローラではわずらわしい（堀内進一郎）」との声も

逆に、合戦については「同じような戦場が多く、力押しで勝ててしまう（加藤啓一郎）」「敵武将の顔のグラフィックに使いまわしが多い」という指摘があった。

年齢別ゲーム評価



敵との合戦シーンは?



つまらない原因の中には「部隊戦闘の場合だと、自軍になかなか順番が回ってこないので後手に回ることが多い（石川龍一）」との意見もあった。

激烈パチンカーズ

PS テーブル

プランニングオフィスワダ（POW）
2月21日発売／5800円



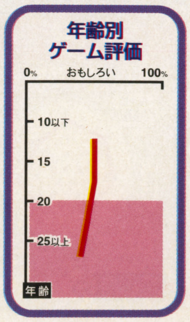
パチンコ・パチスロを攻略する他に、バイトやデートをこなしながらパチプロとして過ごすモードもある。

片手操作や打ち分けなど操作性の高さが光る

「スロットが右手だけで操作できたり、右打ちや止め打ちが細かくできたりと、他のパチンコゲームよりも操作性に優れている（葛西正明）」との意見に代表されるように、操作性の良さを評価する意見が目立った。

他では「パチンコ以外にも宝くじやバイトなどで稼げるのが気に入った（川村裕美）」と、サブイベントが人気だった。

年齢別ゲーム評価



来週発売のソフトはここでチェック!!

2.28 ⇩ 3.6

来週に発売されるコンシューマ用のソフトを、ジャンル別に網羅。今回は35本と充実しているので、どれを買おうか迷ってしまいそうなあなたに、このページを捧げます。ぜひ参考にしてちょーだいな。

来週のアクション
NEXT WEEK "ACTION" GAME

2.28 ▼ 3.6

2.28

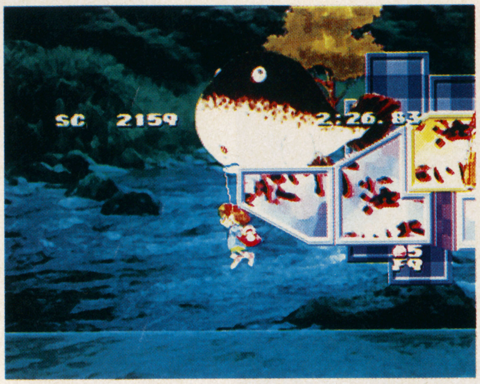
ルアーを駆使してさまざまなトラップを突破する

スーパーファミコンで発売されたソフトの続編。ルアーアクションもパワーアップして復活だ

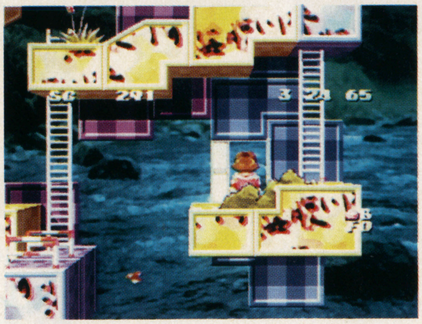
プレイステーション **海腹川背・旬**

以前スーパーファミコンで発売されたアクションゲーム『海腹川背』の続編。

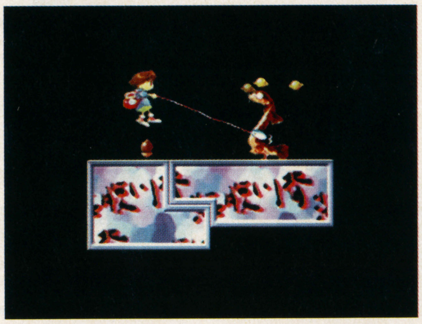
プレイヤーは、歩く、ジャンプ、ルアー操作などを駆使して敵を捕らえ、ステージのどこかにある扉に入ればステージクリア。扉は1つとは限らず、2つ以上ある面では入る扉によってルートが変化する。テクニックを駆使すれば大幅な近道も可能。途中には何体かのボスが登場し、行く手を阻む。ステージ数の大幅な増加とともに、新トラップが多数待ちうけているぞ。



この巨大なおたまじゃくしが最初のボスだ



扉に入ると、次のエリアに進む。入る扉によってルートが変化する



序盤では、面の合間で次の面のヒントを教えてくれるぞ

ルアーアクションの数々

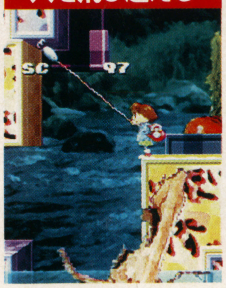
各ステージには、さまざまなトラップが待ち受けている。ルアーを使ったアクションで、それらを突破していくのだ。敵も冒険もルアーにおまかせ!

敵を捕らえる



敵にルアーを引っかけて巻きとれば、捕獲可能

穴を飛び越える



大きな穴は、天井にルアーを引っ掛けて飛び越えるのだ

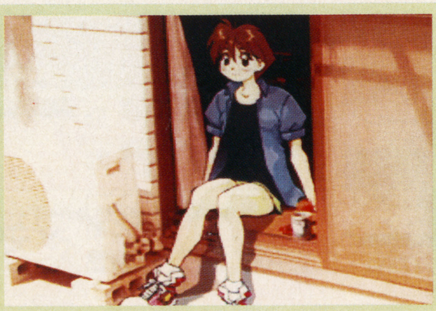
コンベアに捕まる



ベルトコンベアに捕まって移動することも可能。すげー握力だぜ!

合間に入るアニメーション

中ボスの出るステージを突破すれば、PS版ならではのとってもカワイイ川背ちゃんのムービーが見られるぞ。



アクションの合間の息抜きタイム

エクシング
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

2/28～3/6発売予定の全タイトル

COMING SOON

2.28

アメージンググランドのピンチを救おう

プレイステーション マジカルホッパーズ

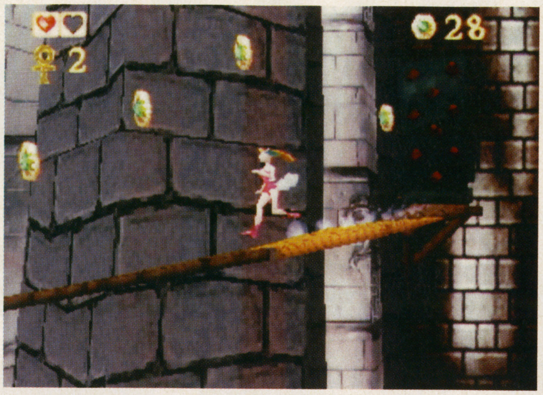
簡単な操作で、スピード感と浮揚感を存分に楽しめる冒険型アクション。

グッピーかクラムのどちらかを選択し、救世主マジカルホッパーとして危機に瀕したアメージンググランドを救うことが目的なのだ。

ダンジョンや塔などの広大なステージには、たくさんのトラップや怪物たちが待ち構えている。魔法と2人の能力をうまく活かしてゴールをめざそう。またゲートをくぐるとカメやカエル、ドラゴンなどに変身するステージも存在するぞ。

圧倒的な臨場感

スーパージャンプや落下など、アクションに合わせてスリルのあるカメラアングルが自動的に選択されるのだ。



⇧壁に追われるグッピー。急いで脱出しよう

2人の得意技

クラム

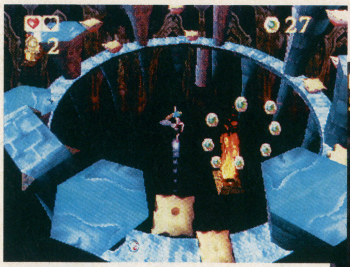


⇧ぐるぐるアタックで敵を倒す。囲まれた時に重宝するぞ。

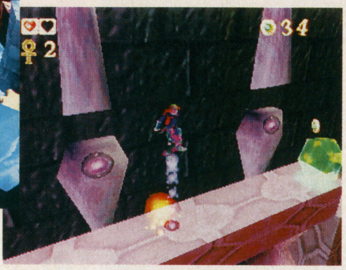
グッピー



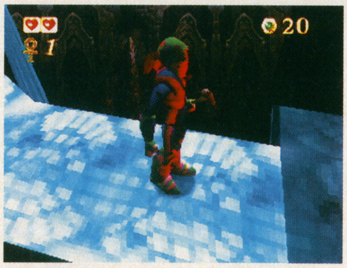
⇧ひらひらジャンプ。高い所のアイテムもなんなく取れる。



⇧コインを300個あつめるとライフが増える。取りまくれ！



⇩突然火を発射する水晶体。ダメージを受けるとハートがなくなる



⇧ゲートをくぐる瞬間のクラム。じっとしてるといろんな動きを見せる



⇨山を背景につり橋を走るグッピー

バンダイ
2月28日発売
6800円
CD-ROM

2.28

忍術学園はいつも大騒ぎ

スーパーファミコン 忍たま乱太郎3

おなじみのアニメをもとにしたゲーム。奪われた爆薬の原料を取り戻すために、極悪非道なドクタケ忍者隊が潜むドクタケ城に乱太郎たちが潜入する。

サブゲームも満載

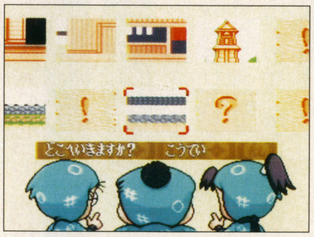
クイズなどのサブゲームは、クリアしないとストーリーが進まないようになっているのだ。



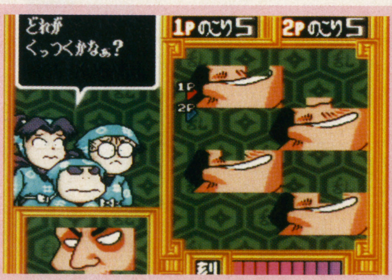
⇨メインのアスレチックステージ。キャラは3人いて、変更することが可能



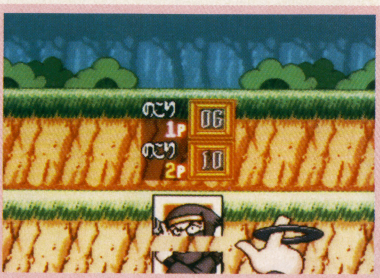
⇧人と会話をしたり物を調べたりして、情報やアイテムを手に入れていくことも大切だぞ



⇩アドベンチャーストーリーを終えると、アスレチックステージやサブゲームが始まる



⇧2つの絵を合わせて先生の顔にしよう



⇧忍者の武器「せんりん」を当てるモード

カルチャーブレーン
2月28日発売
6980円
ロムカセット
(8M)

2.28

懐かしの名作が家庭で楽しめる

セガサターン SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1

79年から84年にかけてセガが発表した、懐かしいアーケードゲーム4作を1本にまとめたソフト。どのゲームもアーケード版を忠実に移植しており、当時の雰囲気そのままで楽しむことができる。オプションにはサウンドテストや、横画面と縦画面を選択するモードなどがあるぞ。

フリッキー

猫のニャンニャンを避けつつ、迷子のヒヨコたちを家につれて帰るゲーム。



↑拾ったアイテムを投げて敵を倒す



↑できるだけたくさんのヒヨコを助けよう

アップン ダウン

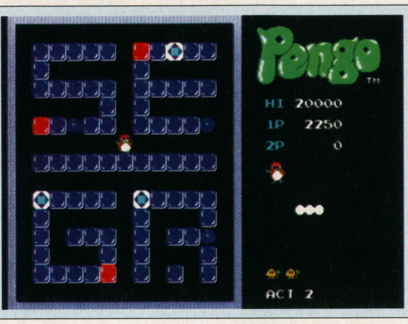
赤い車で、迷路状の道をチェックポイントめざして進むドライブゲーム。



↑邪魔な車は、ジャンプで飛び越えたり押しつぶしたりしよう

ペンゴ

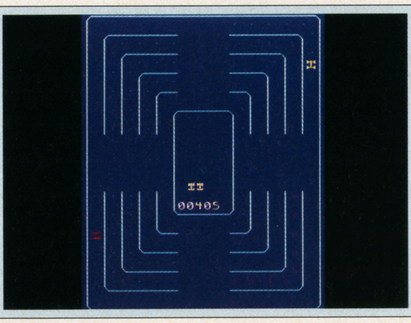
アイスブロックを押したり壁を揺らしたりして、スノービーを退治するアクション。



↑ダイヤブロックを3つ並べるとボーナスが入るぞ

ヘッド オン

逆回りで走る赤い車にぶつからないように、コース内のドットをすべて消せばクリア。



↑スピード調節をしないと車線変更がうまくいかないぞ



↑メニューセレクトの画面。ゲームを選ぶと時計の針が逆回りしてタイムスリップする

セガ
2月28日発売
4800円
CD-ROM

2.28

凶悪ボンバーたちを追え

スーパーファミコン スーパーボンバーマン5

爆弾を置き、爆風で敵を倒していく爽快アクション。

凶悪ボンバーマンたちを脱獄させて操り、ボンバーワールドの平和を脅かす帝王テロリンの野望を打ち砕こう。

『5』ではトリッキーなステージが増えた。分岐するルートを選択してクリアする、シリーズ初のマルチエンディング方式なのだ。

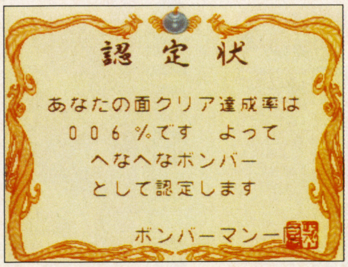
アイテムは従来のもの以外に、近くの敵を追跡する「追跡ボム」と、踏むと爆発する「地雷ボム」が増えたぞ。

対戦が熱いぞ

大勢で楽しめるバトルロイヤルモード。爆風でやられたプレイヤーがフィールドの外から相手を倒すと、ドッジボールのように入れ替わる「スーパードッジシステム」で、白熱したバトルができるのだ。



↑ボンバーマンの乗り物「ルーイ」が復活。彼らの特長を活かそう



↑クリアしたステージ数と選択したルートによって、いろいろな称号が表示される



↑シングルプレイの個人対戦とタッグプレイの複数対戦があるぞ



↑オリジナルボンバーマンを作ることもできる。自分の戦法に合わせていこう

ハドソン
2月28日発売
6980円
ロムカセット
（16M）
バッテリーバックアップ
（最大3）
マルチプレイヤー5対応



イラスト・神奈川県／龍花月かれん

COMING SOON

2.28 ▶ 3.6

2／28～3／6発売予定の全タイトル

来週の格闘アクション

NEXT WEEK "FIGHTING ACTION" GAME

2.28

NEO・GEO リアルバウト餓狼伝説スペシャル

19名の格闘家による卓越したバトル

『餓狼伝説』のシリーズ第6弾が登場。各々が伝説と化した格闘家たちが、全力でぶつかりあう。

今回、選択できるキャラは前作からギースを除いた15名のほか、復活を遂げたチン、タン、ローレンス、クラウザーの4名。コンビネーションアタックや必殺技、ラインなどの各システムはより進化したものとなっている。



➡錚々たる顔ぶれ。再び復活したクラウザーを倒すのは誰だ

2ラインでのバトル



⬆今回は奥ラインに移動しても、一定時間で戻されることはなくなった



➡タン先生も堂々の復活。若いものには負けじとまだまだがんばります



➡端の障害物ごと相手を吹っ飛ばすと、相手は気絶するぞ

SNK
2月28日発売
32000円
ロムカセット
(394M)

<Hパワー>
ブレイクショット（ガードキャンセル）が使用可能な状態。カウンターを決めるチャンス

<Sパワー>
パワーゲージが満タンの状態で、超必殺技を一度だけ使用することができる

<Pパワー>
体力ゲージが赤く、パワーゲージが満タンの状態。潜在能力を使用できる

見やすくなったパワーゲージ



2.28

セガサターン 『CRI-TI-COM』ザ・クリティカルコンバット・

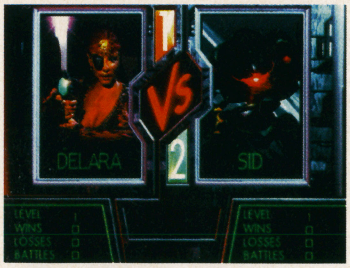
種族の存亡を賭けた戦い

特別な力をもつ聖なる石をめぐり、種族を代表する勇者や権力を求める戦士たちが戦っていく。

3Dポリゴンによる対戦格闘で、登場する全8体のキャラは、いずれもSF調のヤツばかり。コンボ技といった簡易連続技もあるぞ。

成長するキャラクタ

敵を倒していくと、キャラがレベルアップする。新たな技を習得し、武器も強くなったうえに外観も変化するのだ。敵キャラもそれと同時にレベルアップするぞ。



⬆人間もいればロボットもいる。武器やビームなどで、ハデな戦いが展開する



➡相手の攻撃をかわす攻撃避けもある。3Dならではの攻防を楽しめる

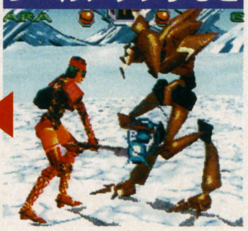
ビック東海
2月28日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(2～4ブロック)

新しい技を習得



⬆遠距離攻撃できる技を覚えたりする。見た目もグッド

レベルアップすると



⬆最初は接近戦用の技しかもっていないキャラでも…

2.28

三國志の豪傑たちが3D空間で熱いバトル

三国志を題材に、歴史シミュレーションで定評のある光栄が作り上げた、個性的な武器が登場する3D格闘アクション

プレイステーション 三國無双

関羽や趙雲、張飛や陸遜など、三国時代に活躍した英雄豪傑たちが繰り広げる格闘アクション。豪傑たちの動きは、モーションキャプチャーを使い、秒間60フレームで再現。剣や槍などの武器で死闘を演じるのだ。



⮊オープニング画面。登場する武将は、魏、呉、蜀の人気武将たちだ

2タイプの基本攻撃

斬り裂く



⮊比較的よく使う斬り裂き攻撃は、横一文字に敵を斬りつける攻撃だ

突き



⮊△ボタンで出せる突きはリーチが長い。敵に受け流されないように

武器を使って攻めたてる

武器による上、中、下段の斬りつけと突きが、このゲームの基本攻撃。また、間合いが近いときには、投げ技を仕掛けることが可能だ。画面下には、プレイヤーの状態を示す「気合いゲージ」がある。攻撃をすると増えるぞ。MAXで特殊技が使えるのだ。



⮉戦闘中につかみ技や激しいラッシュが起こると、アップ画面になるのだ

3Dで描かれた豪傑



⮉中国では、神のように崇められている。武器は青竜刀



⮉豪傑の代名詞みたいな男。蛇矛を武器に大暴れするぞ！



⮉蜀の魅力あふれる武将。竜胆という名の槍の使い手



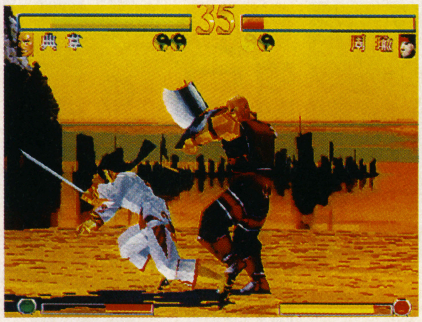
⮉呉の武将で容姿端麗。古錠刀を華麗に使いこなす

防御をマスターしよう

オートガード機能付きで、コンピュータが自動的に敵の下段以外の攻撃を防いでくれる。なお、ダメージを受けないためには、敵の斬りは弾き返しで対抗、敵の突きは受け流しで避けよう。



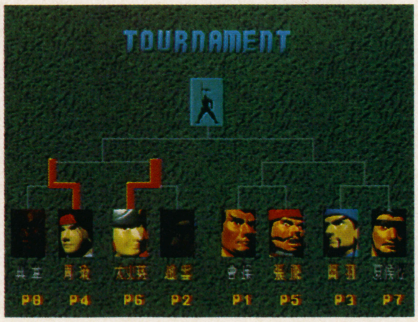
⮊うれしいことに、上、中段の攻撃をオートガードしてくれる



⮊敵の突きを受け流すと、その後に敵にスキができる。反撃のチャンス!!



⮊敵を高くほうり投げて、上空で敵を斬りつけるなんて芸当もできる



⮊トーナメントもできるのだ

光栄
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）



来週のシミュレーション

NEXT WEEK "SIMULATION" GAME

COMING SOON

2.28
3.6

2／28～3／6発売予定の全タイトル

イラスト・東京都／きさらぎ浅葱

2.28

プレイステーション Nage Libre（ナージュリーブル）～螺旋の相剋～

平和のために戦う5人の女子高生

異世界からの魔物の侵攻を食い止めていたナージュ像が、何者かによって盗まれてしまった。ナージュ像を探し出し、町の平和を取り戻すために、赤城杏、森野樹、松永真、風間忍、筑紫澪の5人の冒険が始まるのだ。

部活でクラスチェンジ

各キャラは、いつでも自由に部活を変更することができる。部活にはそれぞれ決まった特技があって、うまくチェンジすることにより戦いを有利にできるぞ。

戦闘はカードバトル

敵との戦闘はカードバトルで行われる。カードには攻撃、魔法、スペシャル、ランダムなどさまざまなものがあるので、戦況に応じて使い分けよう。基本的に、数字の大きいカードのほうが有利だ。



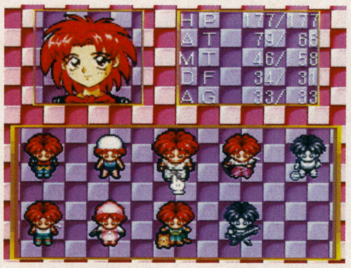
ナージュ像を狙うものは多い。なんとしても取り戻すのだ



うまくコーディネイトすれば、アイテムが入手できるなどのさまざまな特典がある



空手部は攻撃力と防御力が高く、直接攻撃を得意とする



部活の種類は、自分のレベルや、敵を倒すことによって増えていく



上の数値が攻撃力、下の数値がすばやさにプラスされる

バリエ
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（2ブロック）

2.28

プレイステーション WORMS

ワーム4匹のチームバトル

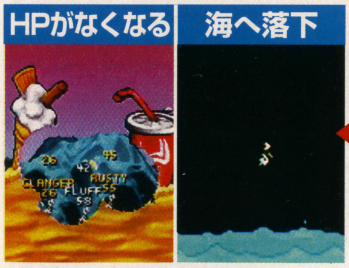
ワームというミミズのようなコミカルなキャラが、4匹で1チームを作り最大4チームで戦い合うシミュレーションゲーム。各チームで1人ずつ順番に、バズーカ、手榴弾、穴掘り、テレポートなどの行動を選択して、敵チームを全滅させれば勝ちとなるぞ。



自分のチームの順番が来たら、制限時間内に次の行動を選択する



強力な攻撃は使用回数が限られているので、使いどころを考えよう



海に落とされるか、HPがなくなるかすると、そのワームは戦線から離脱する



これが未知なる軟体生物、ワームの勇姿。テレポートまでできるのだ

アイマックス
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリカード対応
（1ブロック）

2.28

めざせ!! リーディングジョッキー

プレイステーション ダービージョッキーR

新人ジョッキーとなり一流のジョッキーをめざしていく、一風変わった競馬シミュレーション。厩舎事務所で参加するレースを選択、レースで実際に馬に騎乗することでゲームは進行する。レースでは、馬のポジションとスピード、追い出しのタイミングを操作するだけなので、簡単に本格的なレースが楽しめる。また、オープン馬の場合は、馬自身の出場レースを変更することも可能だ。

豊富なイベント

ジョッキーズグランプリなどのレースイベント、新人王などのタイトルイベントと、ジョッキーという立場ならではのイベントが満載。経験を積めば、地方や海外に遠征することも可能になる。

⇩まず自分の所属する厩舎を決める。関東と関西、あわせて50もの厩舎があるので、好みと実力に合わせて選べ

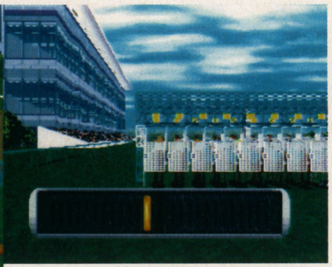




⇨厩舎事務所の画面。ここでは、競走馬の状態や自分の成績などを見られる



⇧週初めに1ヵ月先までのメインレースを表示してくれる。大レースはここで確認



⇧ゲートの画面。画面下のゲージが中央に近いほど、良いスタートが切れる

⇩レース中の画面。4つの視点を自由に切り替えることが可能なのだ

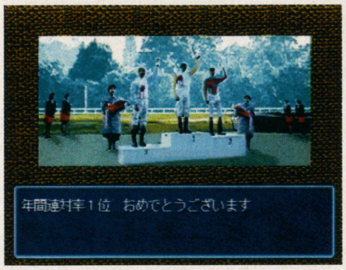




⇧大レースのあとには新聞が表示される。これに載るようになれば一流の仲間入り



⇧ゲーム中に調教師が話を持ちかけてくることがあり、承諾すればイベントが発生



⇧良い成績を収めてさまざまなタイトルを獲得しよう。新人王のタイトルもあるぞ

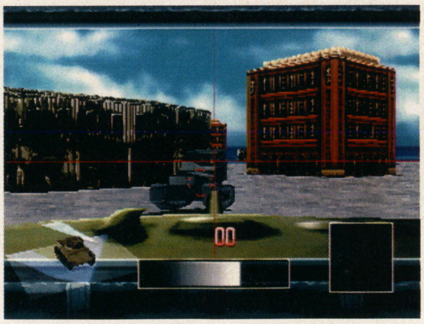
アスミック
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(5ブロック)

2.28

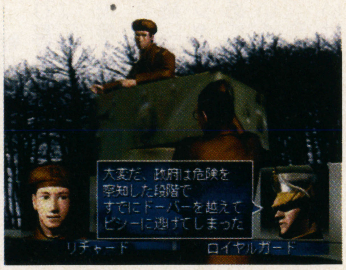
共和国を取り戻せ

プレイステーション 鈍色の攻防 32人の戦車長

架空の世界を舞台にしたシミュレーションアクション。主人公はクーデターにより滅ぼされた共和国復活のため、戦車隊を率いて戦う。ゲームは、シナリオパートとシミュレーションパートに分かれ、シナリオパートでは作戦行動を選択し、シミュレーションパートでは戦車隊を指揮して戦うぞ。マルチシナリオなのも魅力的。

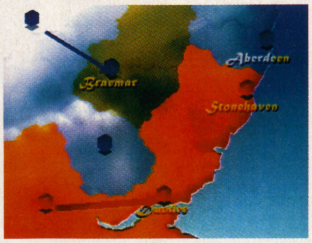


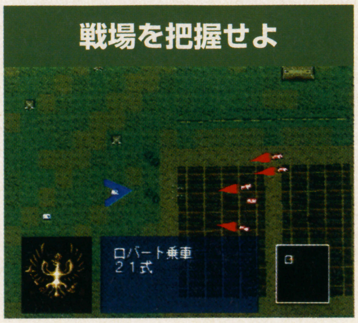
⇨シミュレーションパートでは、実際に戦車を操り帝国戦車を撃破していく



⇧ゲーム中、ときおり選択肢を選ぶ場面があり、その選択でシナリオが変化する

⇩シナリオパートでは、地域マップや全世界マップが表示される。勢力関係や侵攻方向が一目でわかるのだ





⇨戦闘中はいつでもこの画面に切り替えられ、ほかの小隊への命令が可能



⇧敵戦車を撃破すれば、戦車が爆発して、敵操手が退避するシーンが見られる

シャングリ・ラ
2月28日発売
6400円
CD-ROM
メモリーカード対応
(3~9ブロック)

来週のシューティング

NEXT WEEK "SHOOTING" GAME

2.28 → 3.6

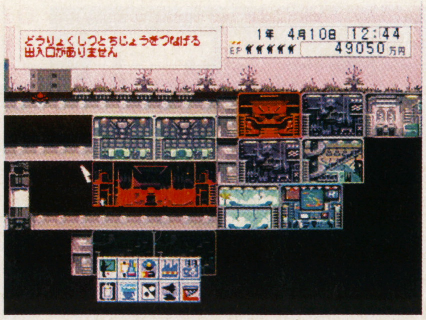
2.28 秘密基地を作り上げる

プレイステーション AZITO -アジト-

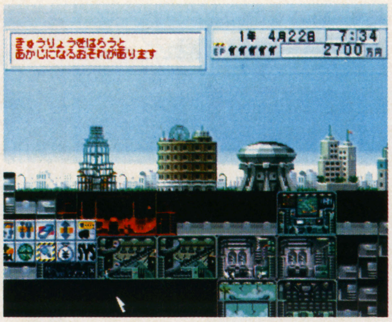
子供のころに、秘密基地を作ろうと思ったことはだれしもあるはず。このゲームはそんな夢をかなえてくれるシミュレーションだ。敵対する組織に対抗するため、自分の基地を成長させることがゲームの目的だ。そのためには、基地内で開発した商品を地上で販売して資金を稼ぎ、基地を成長させることが必要なのだ。

敵組織を壊滅に導け

攻めてきた敵に、ヒーローや怪人、怪獣、ロボットや固定砲台などで対抗する。敵の戦力を減らすと、ボスが戦いを挑んでくる。ボスを倒すとステージクリアだ。



⇨アイコンで作りたい部屋の種類を選択、動力室やロボット研究室、工場、保安室、格納庫などを作り上げよう



⇨地下で商品を開発して地上で販売する。地味だがこつこつやろうね



⇧基地を作る場所は、選択可能だ！



⇨怪獣。このシルエット、この怪獣スタイル、かなり70年代入っているね

アステックトゥーワン
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(15ブロック)
マウス対応

2.28 アパッチでテロ集団の野望を打ち砕け！

プレイステーション ソビエトストライク

戦闘ヘリ「アパッチ」が360度スクロールで暴れまくる。旧ソビエトと東欧で、新政府の転覆をもくろむテロ組織「シャドーマン」。プレイヤーは対テロ組織「ストライク」の一員になり、シャドーマンの野望を打ち砕くために、各ミッションをクリアしていくのだ。

ミッションは一本道で実行していけるとは限らない。ミッション実行中に突然通信を受信することなどにより、いろいろな事態に対処しなければならない場合もあるのだ。



⇨サブ画面。この画面でミッションの目的や敵、アイテムなどを確認する



⇨4種の武器を搭載した最新鋭ヘリ発進！

ストライクの面々



⇨情報のネット管理担当者



⇧彼がストライクのリーダーだ

美しいテクスチャー画面



⇧敵施設もリアルに再現されている



⇧テクスチャーで橋を再現

エレクトロニック・アーツ・ビクター(EAV)
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)

2.28

5人のアイドルを救出するため、バルキリーが飛び立つ

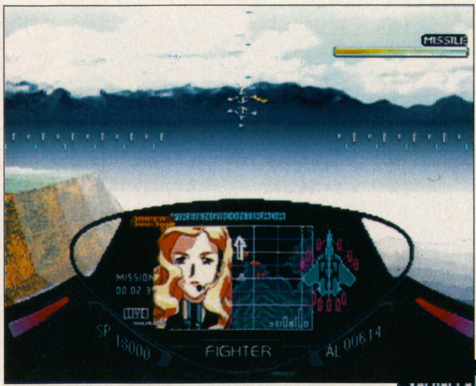
アニメのようなアクションや独特なミサイルの挙動などもバッチリ再現。かっこいいバルキリーの変形シーンは必見

プレイステーション マクロス DIGITAL MISSION VF-X

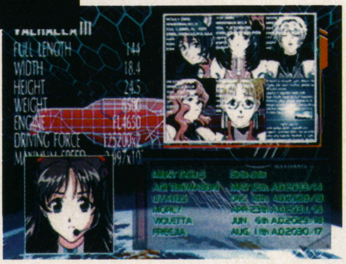
コンサート会場で敵軍に拉致されたアイドルグループ「ミルキードールズ」の5人を救出することが目的。彼女たちは、対ゼントラーディ戦の次期防衛計画サウンドプロジェクトの重要なスタッフでもあるのだ。

ゲームは、3D視点のシューティングになっており、可変戦闘機バルキリーを操縦して戦う。

各ステージにある作戦目標をクリアすれば、次のステージに進むことができる。作戦内容は、出撃前にオペレーターから指示されるぞ。また、ステージによってオペレーターの女の子が代わるのだ。



機体によりコックピットも異なっているぞ


右上の5人が助け出さねばならないミルキードールズ


外部視点に切り替えることもできる。勇姿をこの目で見よう

アニメ+CGムービー


オープニングムービーより。主題歌も流れる力の入ったものだ

変形可能のバルキリー

自機であるバルキリーは3タイプに変形可能。形態によって、武器や操作方法が変化する。

ファイターとガウォークのときには、煙の尾を引くおなじみのミサイルを使用できるぞ。

ファイター


飛行スピードがとても速い反面、敵を捕捉しづらい。緊急移動向け

ガウォーク

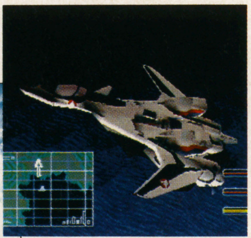

一番扱いやすい形態。バックへの移動もできて、敵を捕捉しやすい

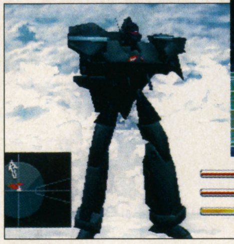
バトロイド


敵との戦闘に威力を発揮。ガンポッドが敵を自動追尾する

●新旧の機体が登場

本作では、マクロスのシリーズ各作に登場したさまざまなバルキリーが登場する。ステージが進むと、使える機体が増えていく。


OVA「マクロスプラス」でイサムが乗っていた機体。逆進翼が印象的


「マクロス7」で登場。敵に発見されにくいステルス性を重視した機体

●必殺技で敵を撃破

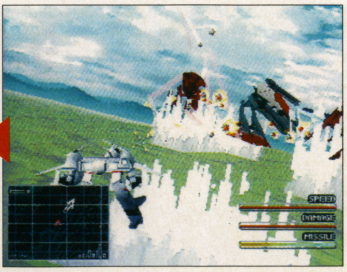
R1かR2ボタンを押しながら、○×□△ボタンのどれかを押すと、ボタンに対応した必殺技を出すことができる。必殺技は、機体の形態に応じて変化するぞ。

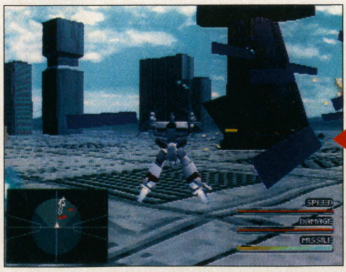


威力絶大。が、無制限に使えるわけではない

さまざまな作戦の舞台

作戦の舞台は、宇宙空間から大気圏まで多彩に広がる。フィールドから市街地へといった、2つの舞台があるステージもある。


ミッション2の舞台。始めはフィールドで敵を探索、破壊していく


敵をすべて破壊すると舞台は市街地へと移り、戦闘を行うことになる

バンダイビジュアル
2月28日発売
6800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(1ブロック)
アナログジョイスティック対応

詳細記事50ページに

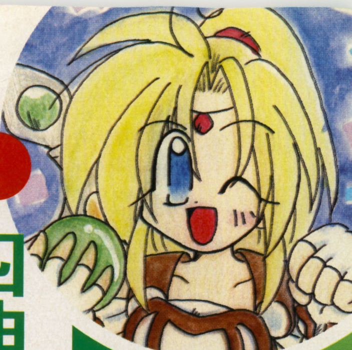
来週のアドベンチャー

NEXT WEEK "ADVENTURE" GAME

2/28～3/6発売予定の全タイトル

COMING SOON

2.28 ▼ 3.6



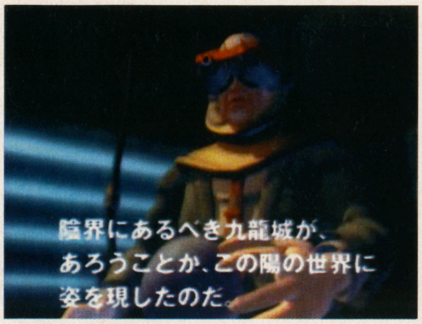
イラスト・徳島県／霜夜りふる

2.28

プレイステーション　クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～

四神獣となる者を捜し出し、風水の乱れを正すのだ

香港の九龍城をモチーフにしたこの作品。その独特の雰囲気と美しいグラフィックがプレイヤーを魅了する



⇨オープニングで主人公の目的を説明



⇧香港の裏通りを歩いているかのような気分にさせる美しい画面

美しいビジュアルと独特の雰囲気で魅せるインタラクティブ・アドベンチャー。風水師である主人公が、陰界の風水の消滅により陽界に現れた九龍城に潜入し、気脈の源である四神獣を捜し出して陰界の風水を復活させることが目的となる。

ゲームは街とダンジョンに分かれている。街では住人からさまざまな情報を集め、四神獣に関する謎と九龍城に潜む問題を解き明かしていく。鍵屋やビン屋、エビむき屋などの妖しい住人たちが、いっそう雰囲気を盛り上げるぞ。

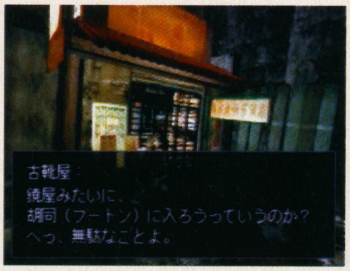


⇧画面下にある矢印の方向に進むことができる。人がいれば会話することも可能

随所に挿入されるカットインムービー



⇧シナリオの重要な部分ではカットインムービーに切り替わり物語が展開する

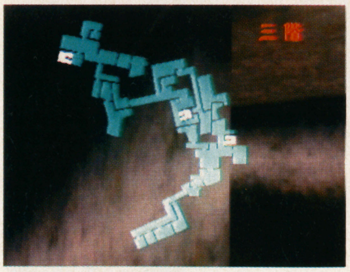


⇧登場する住人たちはみな、退廃的な雰囲気をもった妖しい人物ばかりだ

ダンジョンもある

ダンジョンでは、内部を自由に歩き回り、そこに巣くう「鬼律」という物の怪を退治することになる。鬼律は5元素の邪気のどれかで構成されていて、それに強い元素の邪気をぶつけるか、邪気を吸いとるかしなければ倒せない。

⇩ダンジョン内では、いつでもその階のマップを表示可能。現在地が確認できる





⇧画面下のゲージがHP。邪気には「火・水・木・金・土」という5つの種類がある

SME
2月28日発売
7800円
CD-ROM
（4枚組）
メモリーカード対応
（1ブロック）



⇧鬼律とは物に邪気が取り憑いた存在なので、倒せばもとの物に戻るのだ

鬼律との戦い



⇧コマンドが陣のようになっている



イラスト・愛知県／暁夏子

来週のスポーツ
NEXT WEEK "SPORTS" GAME

2.28 ▼ 3.6

2／28～3／6発売予定の全タイトル

COMING SOON

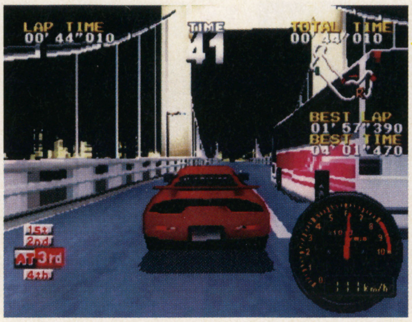
2.28

セガサターン 首都高バトル'97

ライバルを倒して土屋圭市に挑む

首都高をモデルにしたコースを走り、最終的にドリキンこと土屋圭市と勝負することが目標のレースゲーム。

3つのコースで6人のライバルたちとバトルを行い、それに勝つとポイントがもらえる。そのポイントでチューンナップしたり、さらに速いマシンを手に入れるのだ。



⬆夜の首都高を思い切りとばそう



⬆前方の状況を常に把握して走ろう



⬆このコースは直線が多いので、最高速の速さが勝負を決めるぞ

2人の達人

走りの達人 土屋圭市



⬆この人と勝負して勝つのが目標

チューンの達人 坂東正明



⬆チューンの手助けをしてくれる

チューンナップは坂東に

パーツやセッティングの説明をしてくれる坂東正明は、おまかせセッティングも組んでくれるぞ。さらに、ライバルを1人倒すごとに、チューンナップ講座も聞かせてくれるのだ。



⬆パーツは買うだけでなく、セットしなくてはいけないことも忘れずに

イマジニア
2月28日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(6ブロック)
レーシングコントローラー対応
マルチコントローラー対応

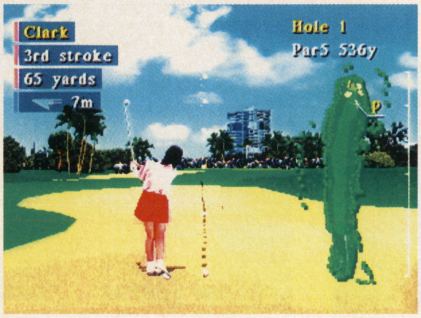
2.28

セガサターン ワイアラエの奇蹟 Extra36Holes

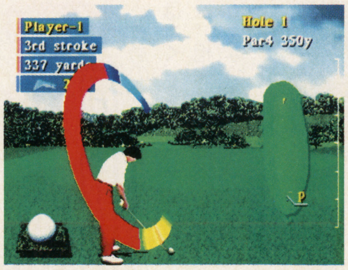
全部で54ものホールを選べる

鮮やかなグラフィックで描かれた、54ものホールをプレイできるゴルフゲーム。球の弾道などリアルに再現されているのだ。

コース上を自由に移動できるカートカムやコースガイドなど、攻略に役立つ機能も充実している。



⬆球の軌道がわかるように、残像を表示させることができる



⬆最大パワーだと、ボタン連打で飛距離が伸ばせるスーパーショットを打てる



⬆じっくりと芝を読んでから打とう



⬆ホールだけでなく、モードも多彩なのでいろいろ遊べるぞ

T&Eソフト
2月28日発売
6800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(329ブロック)

2.28

実名のNBAプレイヤーを操作する

プレイステーション　NBA LIVE 97

バスケットの本場、NBAプレイヤーが実名で登場、簡単な操作でリアルで迫力のあるプレイを楽しむことができるバスケゲーム。モードは1試合だけのエキシビジョン、公式の試合日程を戦っていくシーズン、トーナメント方式で試合を行うプレイオフの3種類から選択することができるぞ。また、チームごとの成績や全プレイヤーの詳細なデータを見ることもできるのだ。

自分だけのプレイヤーを作る

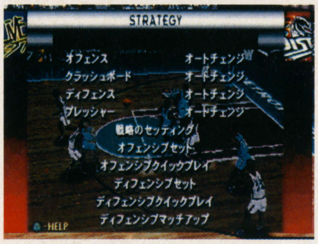
身長や体重、髪形や出身大学など、さまざまな項目を設定してオリジナルプレイヤーを作ることができる。このプレイヤーは、自分の好きなチームに入れることが可能なのだ。



ポリゴンの選手たちが、迫力ある試合を繰り広げるぞ



カメラアングルやズーム率など、いろいろと変えることができる



オフェンスやディフェンスのフォーメーション、マッチアップを決めることでほぼ自分の思い通りに動いてくれる

カッコいい角度からリプレイ



ダンクに限らず、ナイスプレイはすぐにリプレイされるぞ

ハーフタイムショー



チアリーダーによるショーや選手たちのプレイを、実写で見ることができる



ヘアースタイルや肌の色などを、それぞれ8種類の中から設定できるのだ



選手の能力値を、ポイントを振り分けて決める。自分だけの特徴を出そう

エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）
マルチタップ対応

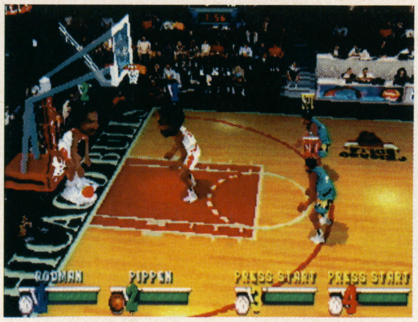
2.28

ルール無用の2on2

プレイステーション　セガサターン　NBAジャム エクストリーム

普通の5対5で行う試合形式ではなく、2on2で戦うこのゲーム。相手を突き飛ばしたり、実際にはない7点シュートなど、なんでもアリといった感じだ。

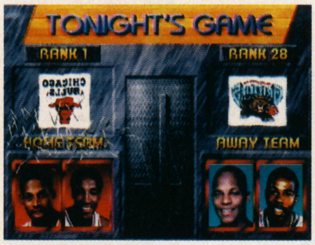
しかし、登場する選手はすべて実名。モーションキャプチャーを使用したキャラの動きは、なめらかでとてもリアルだ。



デカ頭でプレイすることもできる



ダンクを決めたりすると、ダンスをしたりしてアピールするぞ



チームの中から2人の選手を選んでプレイする。1クォーターごとに、自由に交代することもできる



ワンポイントアドバイスもしてくれる



あまり点差がつくと、相手になめられる。コートに座られたり…

アクレイムジャパン
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1～15ブロック）
マルチタップ対応
バックアップメモリー対応
（27ブロック）
マルチターミナル6対応

※『NBA ジャム エクストリーム』の画面はすべてサターン版のものです

2.28

データベースも収録

プレイステーション 全日本GT選手権MAX Rev.

市販車を改造した車で行われる「全日本GT選手権」を題材にしたこのゲームは、レースものには珍しいCD2枚組となっている。1枚めがゲームで、実際の選手権と同様に進めていくチャンピオンシップ、実在の有名ドライバーたちと1対1でレースを行うバトル、タイムアタックの3つのモードが選べるようになっているぞ。そして2枚めは、キャンペーンギャルや各チームの情報が満載のデータベースとなっている。



全21台の実車を、ポリゴンでリアルに再現している



コックピットの視点だと、実際のレースの雰囲気が伝わってくるようだ



コースごとにセッティングは違ってくる。ドライバーのアドバイスを聞いて、ベストのセッティングを組もう



きれいなお姉さまたちのデータが、静止画とムービーで収録されているぞ



各チームの成績やマシンの勇姿なども、静止画やムービーで収められている

KANEKO
2月28日発売
6800円
CD-ROM
(2枚組)
メモリーカード対応
(1ブロック)
ネジコン対応

2.28

ジョーダンがアニメキャラとバスケ

プレイステーション セガサターン スペースジャム

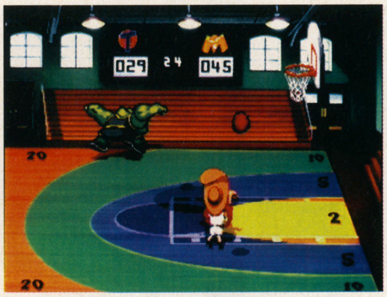
NBAのスーパースター、マイケル・ジョーダンとアメリカアニメ界の人気キャラ、バックスバニーが手を組んで、地球にやって来た宇宙人と3on3で勝負する。

登場するキャラクタたちが、豊富なアニメパターンで跳びはねる姿はとてもキュート。しかも、見た目に楽しいスペシャルシュートも、キャラごとに用意されているのだ。唯一の人間であるジョーダンは、アニメになってもスーパープレイを見せてくれるぞ。

また試合の合間には、5種類のミニゲームで遊ぶことができる。そのゲームの結果は、次の試合のキャラの能力に反映されるのだ。



アニメキャラにまじって、1人だけ人間のマイケル・ジョーダン



とにかく相手より多く点を取るミニゲーム

アクレイムジャパン
2月28日発売
5800円
CD-ROM
マルチタップ対応
バックアップメモリー対応
(22ブロック)
マルチターミナル6対応

2.28

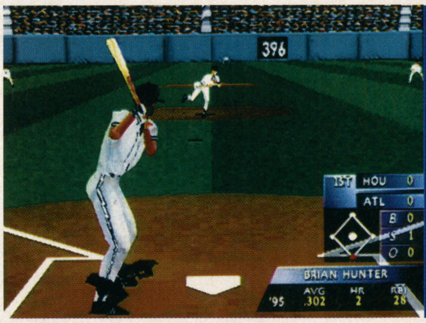
本場メジャーのプレイを味わえる

プレイステーション 3Dベースボール ザ・メジャー

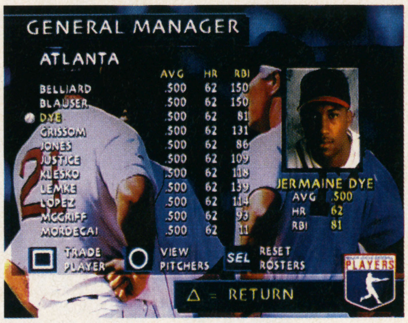
英語の実況がいい雰囲気

登場するメジャーリーガーはすべて実名で、動きやクセも細かく再現されている。英語の実況や本物そっくりのスタジアムなどが、臨場感を盛り上げてくれる。

特徴的なのは、ゼネラルマネージャーというモード。選手の成績を自由に変えたり、契約金や移籍金などなしに好きなだけトレードすることが可能なのだ。



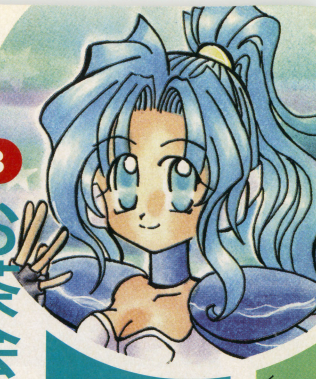
選手のクセを忠実に再現しているところなど、臨場感は抜群だぞ



全員なんと打率が5割!

BMGジャパン
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
(2ブロック)

※『スーパージャム』の画面はすべてサターン版のものです



イラスト・大阪府／霜月みぜる

COMING SOON

来週のテーブル

2／28〜3／6発売予定の全タイトル

NEXT WEEK "TABLE" GAME

2.28 ▼ 3.6

2.28

お茶会に参加しましょ

プレイステーション　セガサターン　ふしぎの国のアンジェリーク

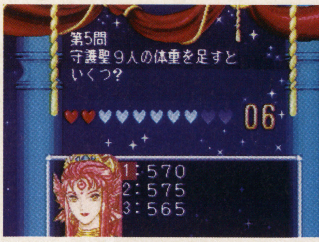
女性に大人気のシミュレーションが、今度はバラエティゲームになって登場。アンジェリークは、守護聖さまのお茶会に参加するために、飛空都市を冒険していく。守護聖さまとの親密度を増せば、違うエンディングも見られるよ。



もちろん9人の守護聖さまは全員登場。いろいろな場面で語りかけてくれる

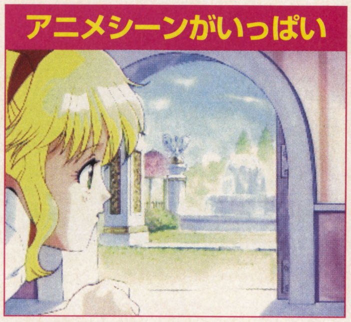


「不思議の国のアリス」をモチーフにしている。それらしいイベントも



カルトクイズや絵合わせパズル、落ちものゲームなど、さまざまなサブゲームが用意されている

アニメシーンがいっぱい



たくさんのビジュアルとアニメがイベントで見られる。ファンなら必見

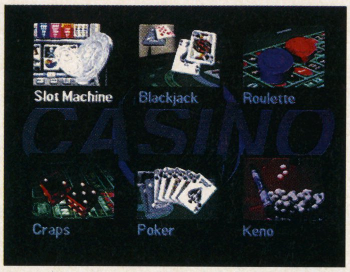
光栄
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応（1ブロック）
バックアップメモリー対応（21ブロック）

2.28

キミは10万ドルを稼げるか

プレイステーション　ラスベガスドリーム2

ラスベガスに滞在する7日間にカジノで10万ドルを稼ぎだし、ホテルのVIPメンバーになることが目的。カジノでプレイできるゲームは、スロットマシンやルーレットなど有名なものばかり。ルールを説明してくれるコマンドもあるので、初めてでも安心してプレイできる。ストーリーを盛り上げるイベントも豊富だ。



クラップスとキノも、アメリカではほかのものに劣らないメジャーなゲームなのだ



ゲームのルールは本場カジノに沿ったもので、けっこう知らないルールもある!?

イマジニア
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応（1ブロック）
マルチタップ対応

2.28

6台のオリジナルテーブルが楽しめる

プレイステーション　ハイパー3Dピンボール

6種類のオリジナルテーブルが楽しめるピンボールゲーム。テーブルのデザインやボールの動きなどは、本物と同じように再現されている。2Dと3Dは切り替えが自由で、3Dにすればアーケードの興奮がそのまま味わえるぞ。



3D視点では、より臨場感が味わえるが、遠くのボールが見えにくくなる



テーブルは、どれもクセのあるものばかり。TVゲームならではの仕掛けも多い

ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応（1ブロック）

※『ふしぎの国のアンジェリーク』の画面はすべてプレイステーション版のものです



イラスト・神奈川県／大野愛

来週のパズル

NEXT WEEK "PUZZLE" GAME

2.28

3.6

2.28

セガサターン　天地無用！連鎖必要

天地のキャラが今度はパズルで大暴れ

2個1組で落ちてくるブロックを、同種類で3つ以上つなげて消す対戦パズル。

連鎖をすれば相手にブクブク水を送れる。水に沈んだブロックは消すことができず、落下してきたブロックは水面で止まってしまう。水はハートブロックを消せば引いていくぞ。水かブロックが、上まで積み上がると負けだ。

必殺技で大逆転

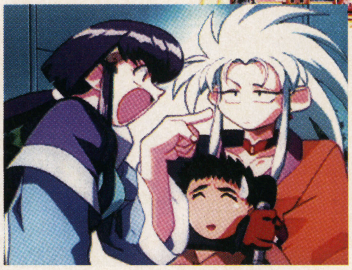
魎皇鬼ブロックを3回消せば必殺技を使うことができる。その効果は絶大で、一発逆転も可能。各キャラごとに特徴的な必殺技が用意されているぞ。なお、魎皇鬼だけは必殺技をもっていないのだ。



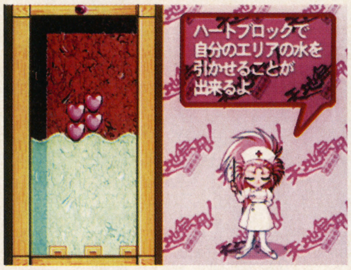
➡連鎖をすると、キャラはさまざまなアクションをするぞ



➡メインキャラの紹介を見られるモードもあるのだ



⬆ストーリーモードはカラオケのマイクを巡って、おなじみの6人が対決する



⬆練習モードでは、ゲームの開発者として鷲羽ちゃんがルールを説明してくれる



➡砂沙美の必殺技はサミーに変身し、ブクブク水を全て引かせる防御技

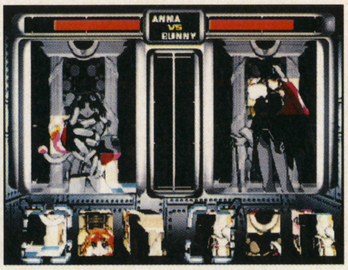
パイオニアLDC
2月28日発売
6800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(2ブロック)

2.28

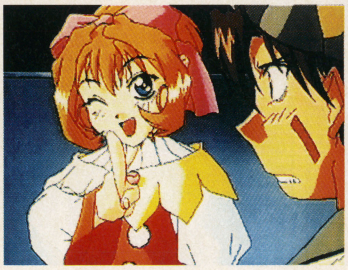
セガサターン　キューブバトラー

キューブをはめてバトルパズル

キューブをはめて絵を完成させるゲーム。敵を攻撃して、キューブのはめ込みを妨害したり体力を減らすなど、格闘ゲーム風の要素も盛り込まれている。絵を完成させるか、敵の体力をなくして勝ち進んでいく。ストーリーを進行させるアニメも満載なのだ。



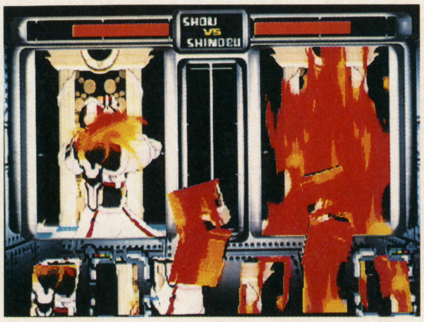
⬆ジグソーパズルの要領で、すばやくキューブをはめ込んでいく



⬇アニメーションがストーリーモードを盛り上げてくれる



⬆VSモードで選べるキャラは6人。個性的なキャラがそろっているぞ



➡隣り合うキューブを同時にはめて攻撃すれば必殺技が炸裂。ファイヤー！

やのまん
(やのまんゲームズ)
2月28日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
(1ブロック)

2／28～3／6発売予定の全タイトル

COMING SOON

来週のETC.
NEXT WEEK "ETC." GAME

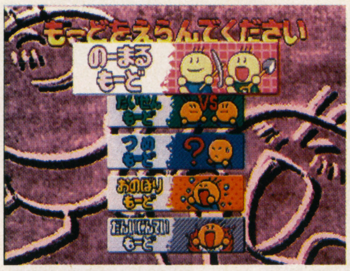
2.28 → 3.6

2.28

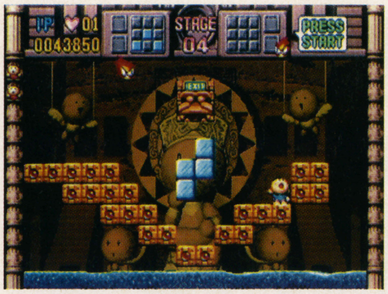
セガサターン　続ぐっすんおよよ

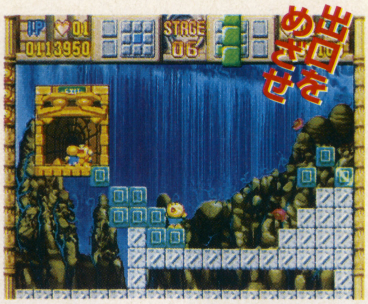
5つのモードで遊ぼう

上から降ってくるブロックと爆弾を使って、ぐっすんたちを出口まで導くアクションパズル。水没する大陸から助けてあげるのだ。ストーリー仕立ての「のーまるもーど」、2P対戦の「たいせんもーど」、謎解きの「つめもーど」、ひたすら上をめざす「おのぼりもーど」、プレイヤーの腕を試す「だんいにんていもーど」の5つのゲームが遊べるぞ。



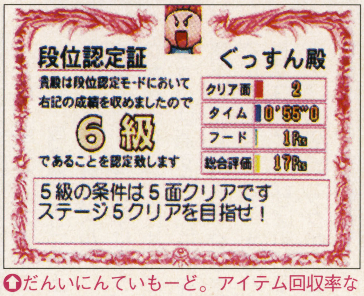
↑ズラリと並んだ5つのモード。これだけあると遊びがいもあるってもんだね


↑時間が経つと下から水が迫ってくる

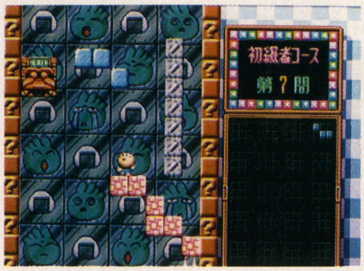


↑くっすんたちは1段ずつしか登れないぞ

バンプレスト
2月28日発売
5800円
CD-ROM
バックアップメモリー対応
（24ブロック）



↑だんいにんていもーど。アイテム回収率なども段位に関わってくるのだ



↑決められたブロックでぐっすんを出口に導く、つめもーど。途中セーブもあるぞ

2.28

プレイステーション　ナムコミュージアムVOL.5

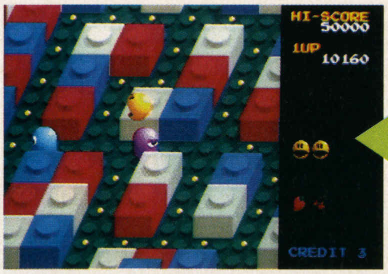
ナムコの名作集シリーズ第5弾

懐かしいアーケードの名作コレクション。今回、収録しているゲームは『パックマニア』、『ワルキューレの伝説』、『ドラゴンスピリット』、『バラデューク』、『メトロクロス』の5本。

各ゲームルームには、攻略の仕方なども展示されているぞ。

ワルキューレの伝説
世界を救うため地上に降り立ったワルキューレ。RPG風のアクションだぞ





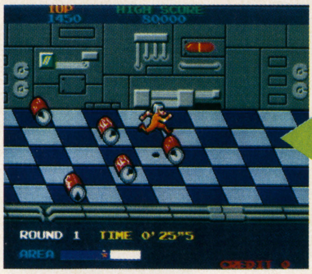
パックマニア
立体的にアレンジされたパックマン。ジャンプもできるぞ

バラデューク
オクティ族の地下要塞が舞台のアクション＋シューティング。下の層へと進んでいく





ドラゴンスピリット
ドラゴンが主人公のシューティング。独特の世界観が好評だった

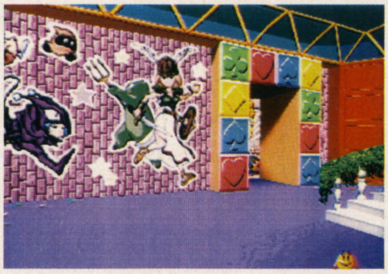


メトロクロス
制限時間内にゴールに到着するため、ひたすら走るゲーム

ミュージアム内を探検

ミュージアム内は全4フロアとなった。地下1階から2階までは各種ゲームルーム、3階はギャラリー（イラスト）やオペラハウス（音楽）となっている。

ギャラリーではワルキューレの原画を見ることができ、オペラハウスではパックマン夫妻の演劇を観賞できるのだ。


↑新装された館内。壁の模様もとってもグッド

ナムコ
2月28日発売
5800円
CD-ROM
メモリーカード対応
（1ブロック）

2.28

PC-FX アニメフリークFX Vol.4

アニメ情報満載のデジタルマガジン

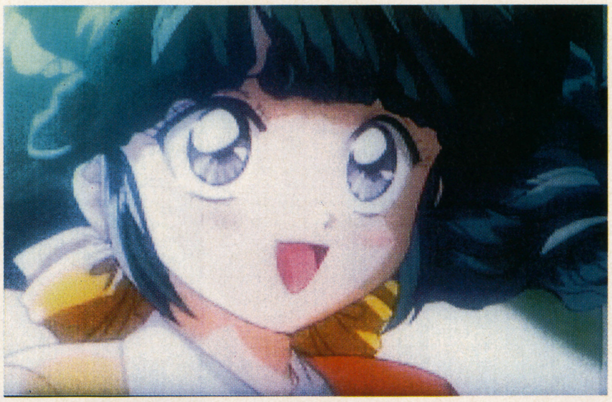
このソフト用に作られたアニメ「プリズムナイツ」や声優の情報、オリジナルビデオの話題など、アニメファンにはたまらない情報てんこもりのシリーズ第4弾。

フリークへの情報いっぱい

オリジナルアニメ「プリズムナイツ」は、26話と設定データを収録。また、「スレイヤーズ」、「シャーマニックプリンセス」など、美少女たちが活躍するアニメを紹介。さらに、声優情報としては、いきつけの本屋や飲食店を紹介しているのだ。



「スレイヤーズ」、「爆裂時空メイズ」などの見どころを紹介



PC-FXのイメージガール、ロルフィー。彼女が主人公のソフトも出る予定

声優の潜入レポート

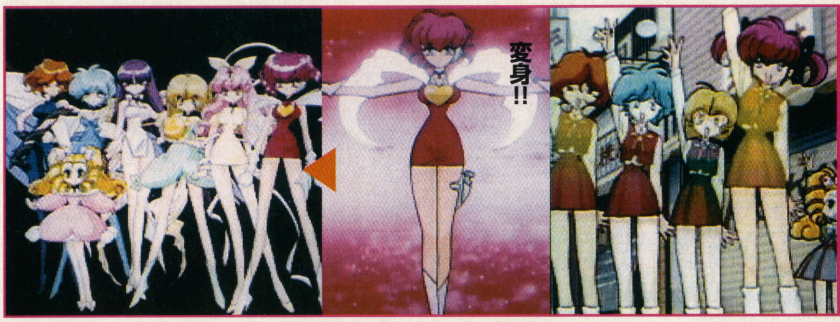


声優の丹下桜、坂口大助、笠原留美らがナンジャタウンを紹介する



ナンジャタウンの重要なスポットを声優と一緒に探索しよう!

プリズムナイツ



全49話で構成される美少女アクションアニメ。勧善懲悪のストーリーだ

NECホームエレクトロニクス
2月28日発売
6800円
CD-ROM

2.28

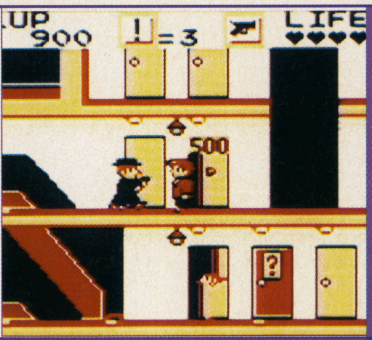
ゲームボーイ タイトーバラエティーパック

往年の名作4種を収録

タイトーの名作が4種類収録されている。

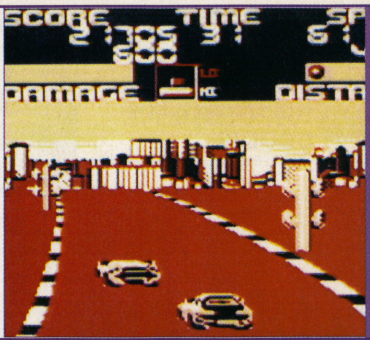
『エレベーターアクション』は、スパイを題材にしたアクション。『バブルボブル』は、敵を泡に包んで倒すアクション。『チェイスH.Q.』は、犯人逮捕が目的のドライブゲーム。『サーガイア』は、『ダライアス』の移植で、横スクロールシューティングだ。

エレベーターアクション



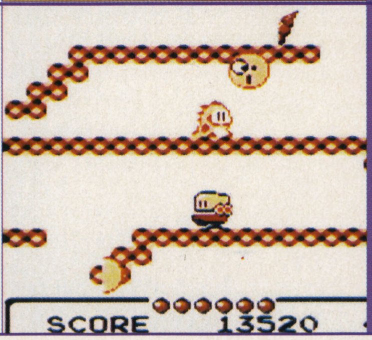
スパイの「ボンド」を操り、ビル内の機密書類を盗んで脱出する

チェイスH.Q.



犯人逮捕が目的。車で犯人の車に追いつき、体当たりで車を止めるのだ

バブルボブル



敵を泡で攻撃。閉じ込められた敵ごと泡を割って、敵を全滅させる

サーガイア



「シルバーホーク」を操り、2種類のショットで敵を撃破していく

タイトー
2月28日発売
3800円
ロムカセット
(4M)

2つのモード「スタンダード」と「キャンペーン」のシナリオを公開!

複数のシナリオを通してプレイする「キャンペーンモード」

士官学校のシナリオをクリアすると突入する「キャンペーン」は、ドイツ帝国軍を操って複数のシナリオを戦い抜いていくモードだ。

VPを消費してユニットを生産せよ

各シナリオをクリアすると、そのマップで撃破した敵の兵器数、倒した将軍の数、占領した拠点都市の数などに応じてVP（ビクトリーポイント）と呼ばれる数値が加算される。プレイヤーの部隊の強化に不可欠な追加ユニットは、そのVPを消費して生産する。

プレイヤーが選択するシナリオの分岐

特定のシナリオまでゲームを進めると、ドイツ軍の侵攻ルートが2パターン提示され、プレイヤーがどちらか一方を選択することになる。そこで選んだルートによって、次にプレイするシナリオの内容が大きく変化するぞ!



⬆侵攻ルートを、提示された2タイプの中から選択。ここでシナリオが分岐するのだ

シナリオ1 白作戦

勝利条件 12ターン以内に3つの拠点都市を占領もしくは破壊すること

分割された東プロイセンへの生命線を確保すべく、ポーランド領に侵攻する作戦が展開。南方軍集団の一翼として、クラカウ前面の優勢な敵軍を突破することに。

ポーランド領へ!

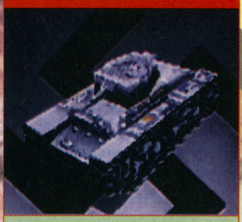

⬆クラカウ、キエルツェ、ブルセミスルの3都市占領を目指す

主な登場兵器

37mm対戦車砲


牽引型の対戦車砲。戦車に対して有効な兵器である

35t式戦車

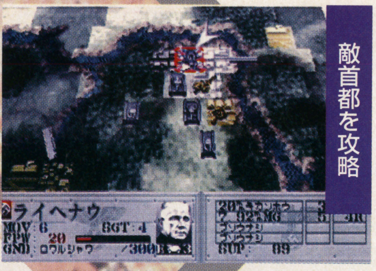

索敵力に優れた軽戦車。マシンガンと37mm砲を装備

シナリオ2 ワルシャワ攻略戦

勝利条件 15ターン以内に3つの拠点都市を占領もしくは破壊すること

ラドムを経由して、敵国の首都ワルシャワを占領することが目的のシナリオ。ただし、ワルシャワの近郊にある拠点都市、ウッシとクトノも占領する必要がある。

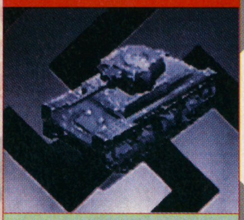
敵首都を攻略



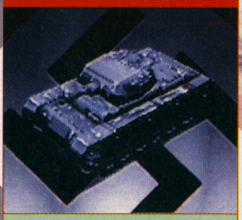
⬆特定ターン数が経過すると援軍が駆けつける。その援軍を活用してワルシャワを攻略しよう

主な登場兵器

38t式戦車A型


対空攻撃が可能な軽戦車。移動、索敵力に優れる

3号戦車F型


防御力に優れた中型戦車。装甲車両に対して有効

第2次世界大戦時のドイツ軍を指揮して戦っていくシミュレーション『先年帝国の興亡』。今回は2つのモードの内容と序盤のシナリオを紹介していくぞ!

シミュレーション ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
セガ
SS 3月20日発売予定 6800円
バックアップメモリー対応（ブロック数未定）



SS詳細続報！ ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
2種類のモードの内容と序盤のシナリオ

シナリオ3 シュリーフェン計画

勝利条件
15ターン以内に4つの拠点都市を占領もしくは破壊すること

オランダ、ベルギーの西海岸地域の占領を最優先とし、その後ベルギー国境を突破してパリへ侵攻するという計画を実行する。ワルシャワ攻略戦の後は、この計画か次に紹介するマンシュタイン計画のどちらかを選択する。

シナリオ4 マンシュタイン計画

勝利条件
15ターン以内に6つの拠点都市を占領もしくは破壊すること

まずはアルデンヌの森を装甲集団にて突破。その後セダンを橋頭堡として確保し、連合軍の残存兵力を追撃するという作戦が展開する。このシナリオでは、地形的に大規模な装甲部隊を進軍させることが難しくなっているので、苦戦を強いられることになるだろう。

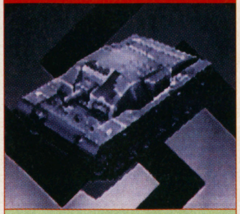
パリへ向かって侵攻



⇧宣戦布告したイギリス、フランスに対し、攻勢をかけるべく作戦が実行

主な登場兵器

3号突撃砲B型



キャタピラ型の突撃砲。装甲車両に対して有効である

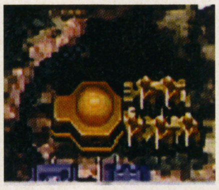
Ju88A



防御力が高い爆撃機。M爆弾とマシンガンを装備



⇧この3つの橋が重要な戦略ポイントとなる



⇧トーチカは耐久力が高い



⇦爆撃機をうまく活用して突破口を開くのだ！

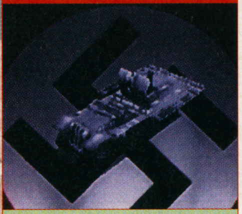
主な登場兵器

Do17Z



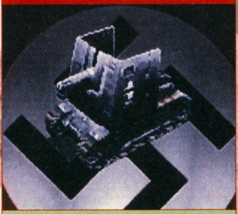
複数の部隊を同時に攻撃できる爆撃機。防御力に劣る

デマーグD7



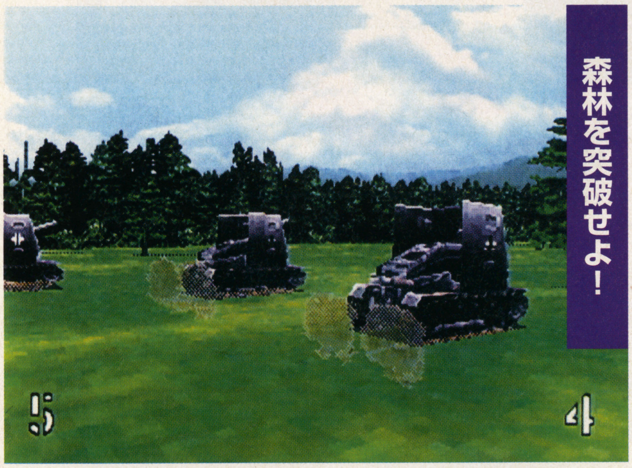
ハーフトラック型の対空戦車。20mm機関砲を装備

sIG33／1



自走榴弾砲。装甲車両に対して絶大な威力を発揮する

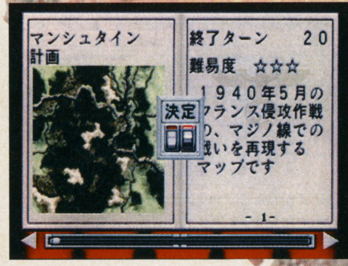
森林を突破せよ！



⇦sIG33／1による攻撃。森を抜け6つの拠点都市に進軍するのだ！

好みのマップを選んでプレイする「スタンダードモード」

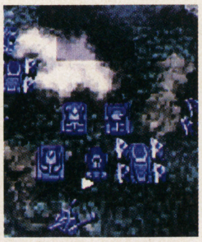
複数用意されているシナリオを1つだけ選んでプレイするモードだ。これは士官学校のシナリオをクリアしていなくてもチャレンジできる。



⇧好みのシナリオを１つだけ選択してプレイする。手軽に楽しめるモードだ

マンシュタイン計画

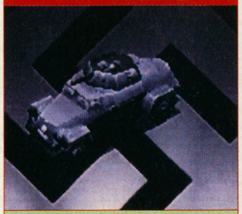
フランス侵攻作戦の戦いを再現したシナリオで、キャンペーンモードのシナリオ4と同じマップが使われている。しかし、出現する兵器ユニットが若干異なる。



⇧各部隊をうまく操ってディール河沿岸に構築された防衛線を突破せよ！

主な登場兵器

PSW222



ハーフトラック弱型の偵察車。主に将軍が搭乗する

好機・春風作戦

1943年2月にチュニジアで繰り広げられた戦いを再現したシナリオだ。モロッコに上陸した連合軍と撤退を続けるドイツ軍が、激しい戦いを繰り広げるぞ！

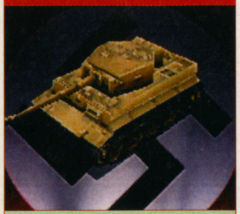
チュニジアで戦闘が展開



⇦重戦車タイプのユニットが続々登場するシナリオ。白熱した戦いが展開！

主な登場兵器

ティーガーI

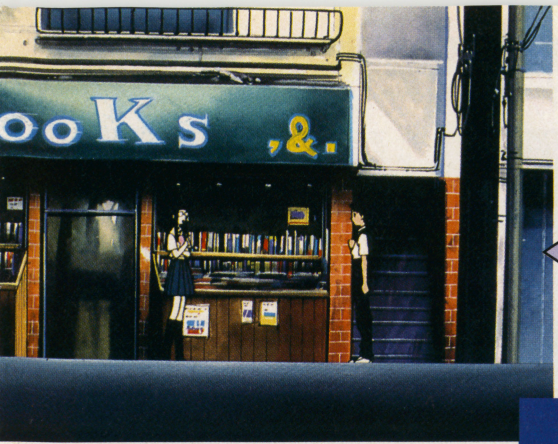


88mm砲とマシンガンを装備した攻撃力の高い重戦車

88mmFlk41



牽引高射砲。戦車と航空機に対して絶大な威力を発揮



MAIN STORY
14歳の少年少女の恋愛物語？

人と触れ合うことに臆病になっている主人公・碇シンジ。14歳の彼が他人との交流の中で成長していく物語。これがアニメ本編の主軸である。このアドベンチャーゲームでもこれは同じ。

シンジのクラスにやってきた転校生・山岸マユミ。どこかシンジと似た面を持つ彼女と触れ合うことで、彼の心にどんな変化が。やがては恋心が芽生えることも…？

シンジとマユミ、揺れ動く気持ち

ネルフ本部でのミサトとシンジの会話からの一幕。「何考えてたの？…好きな女の子のことじゃない？」この台詞から分かるように、シンジとマユミは恋愛関係になりつつあった…。本屋の前で出会った2人の恋の行方は？







⇧脇役クラスメイト（笑）。物語は学校のシーンがメインで展開する

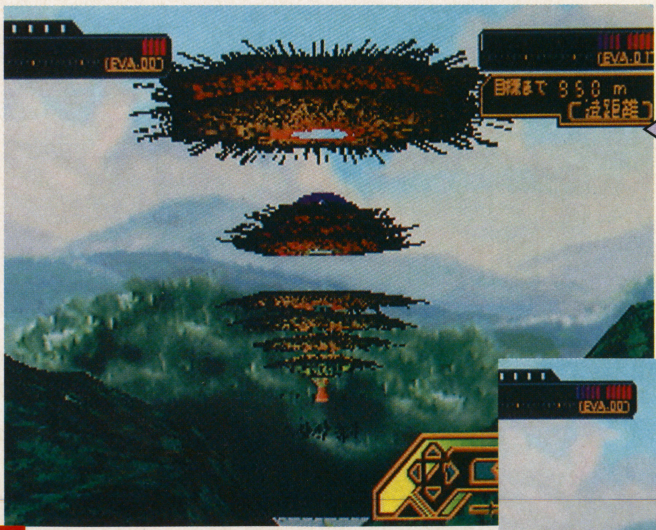
新世紀 EVANGELION 2nd Impression

アドベンチャー
新世紀エヴァンゲリオン
2nd Impression
セガ
SS
3月7日発売予定
6800円
バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

ネルフの極秘資料!? 戦闘マニュアル公開

汎用人型決戦兵器エヴァの戦闘シーンの詳細が明らかに！ さらに使徒の攻撃形態とシナリオ中核の追跡調査結果も報告する！

使徒幼体の攻撃形態判明



ANGEL ATTACK
ポリゴン使徒の変幻自在の攻撃

今回のゲーム化での大きな特徴と言えるのが、ゲーム中のエヴァ及び使徒のポリゴン表現。ポリゴンによってリアルタイムにアクションし、複雑な動作が滑らかに描かれるのだ。

特に使徒の動き・攻撃は、その奇怪さを増し、正体不明の生物兵器の雰囲気がよく表されている。使徒幼体の円盤状の部分はすべて独立して描かれているのだ。

変態による攻撃法の変化

新たな使徒は成長するたびに特殊能力を身につける。



⇧幼体は円盤射出攻撃。サナギ体は防御能力を高めている。それぞれ能力が違うのだ



SS詳細続報！ 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
ついに判明！ エヴァの戦闘システム

BATTLE SYSTEM
こうして行う、使徒との壮絶バトル

戦闘モードはシナリオパートと、実際に使徒と戦うシステム戦闘とに分かれる。この戦闘モードの詳細を説明しよう。



⬆戦闘シナリオパートの映像。エヴァはポリゴン化されることで存在感を増した

●システム戦闘の流れ

エヴァを操り、戦いを繰り広げるのがシステム戦闘。下の流れ図のⒶに当たる。これはコマンド入力戦闘と、その結果によって展開が変化するチャートというシーンで構成される。チャートシーンは戦闘シナリオに近い映像になる。

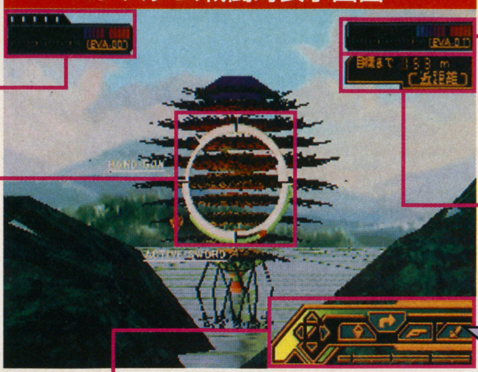
●コマンド実行、戦闘開始

コマンド入力した後、その行動を実行するのが戦闘モーション表示。下に掲載したシステム戦闘1ターンチャートのⒺになる。自分の取った行動がどんな結果を生むのか、エヴァのアクションを表示するムービーのようなものだ。

●目標に応じ武器選択

エヴァは遠隔武器の銃器と、白兵武器の2種を装備している。チャートか、戦闘シナリオパートでこれの変更が可能だ。攻撃力の高い武器ほど、タイムゲージの入力タイミングが難しくなっている。

システム戦闘時表示画面



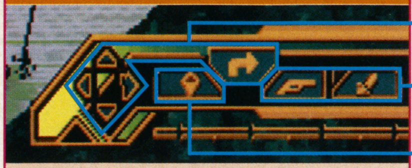
他機のシンクロ率
作戦中の他機のシンクロ率表示。上段が零号機、下段が弐号機になる

タイムゲージ&スペシャルタイミング
入力までのタイムリミット。適正時間内に行動を決定する。赤い点上で決定すると、次のターン有利になる

初号機のシンクロ率
初号機のシンクロ率を表すゲージ。自機のライフ残料表示である

目標との距離
攻撃目標までの距離。近・遠距離に区別され、分かりやすく表示される

アクションコマンドウインドウ



SSのコントローラに対応したウインドウ。エヴァの行動のコマンド入力を行うためのもの

●攻撃回避
方向キーとXYZボタンで、使徒の攻撃を回避

●攻撃
左が銃器攻撃、右が白兵戦用。B・Cボタンに対応

●防御
使徒の攻撃を防御する。これはAボタンで行う

俊敏に行うバトルシステム

戦闘が始まるとアクションコマンドウインドウ（チャートのB）が表示される。

●タイムゲージ表示
行動決定までの適正時間表示。使徒の行動から適切な行動を判断し入力のタイミングを計る。（チャート中のC）

●コマンド入力
チャートのD。使徒がどのような行動を取っているか、視覚で判断し行動を決定。







⬆⬆⬆武器別の攻撃パターン。モーション表示はエントリープラグ内の視点ではない

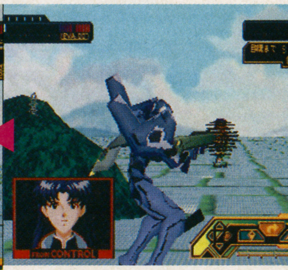
戦闘中のアクシデント！

システム戦闘中には様々なイベントが起こる。アクシデントも発生するのだ。

●アンビリカルケーブル断線
エヴァの外部電源ケーブルが断線する事故。内蔵電源では、活動限界があるのだ。

●暴走！
シンクロ率が低い時に一定の条件が揃うと、エヴァは暴走する。この状態に陥ると、操作不能になってしまう。





⬆⬆コマンドバトル中はミサトから指示があった時のみ、武器交換が可能になる

ゲーム全体チャート

- アニメシナリオパート
- ↓
- 戦闘モード
  - ●戦闘シナリオパート
  - ●システム戦闘

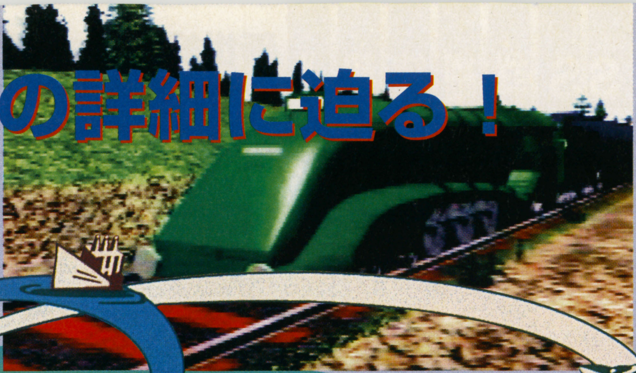
戦闘モードチャート

- 戦闘シナリオパート
- ↓
- システム戦闘Ⓐ（コマンドバトル ⇄ チャート / チャート）
- ↓
- 戦闘シナリオパート

システム戦闘1ターンチャート

- アクションコマンドウインドウ表示Ⓑ
- ↓
- タイムゲージカウントダウンⒸ
- ↓
- コマンド入力 Ⓓ
- ↓
- 戦闘モーション表示 Ⓔ

陸・海・空の交通運営の詳細に迫る！



続報

トランスポートタイクーン めざせ輸送王!!

シミュレーション	トランスポートタイクーン～めざせ輸送王!!～
	伊藤忠商事
PS	4月18日発売予定 5800円 メモリーカード対応（14ブロック） マウス対応

陸・海・空の交通機関とはどんなものか、またゲームシステムはどのようになっているかを詳しく解説する。



⬇工場では何が必要か分かるので、その物資を運んでこよう



⬆はじめは街の周りに何もない

元金2000万円から輸送王をめざせ！

プレイヤーは銀行から借り入れた2000万円を元手に、輸送経路を設置し、その経路を使って運送事業を行っていく。

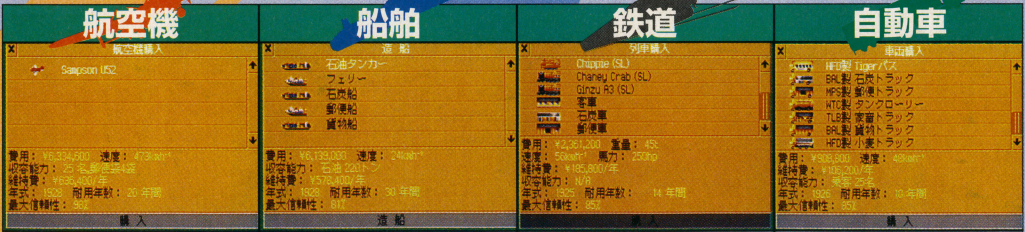
そして、100年の間に並み居るライバル会社を蹴散らし、経済新聞のランキングトップ「今世紀最大の輸送王」をめざすのだ。

交通機関を運用して街や工場を結ぶ

道路や線路を敷き、交通機関で客を運んだり、工場に物資を運搬することで利益を上げ、その利益で、輸送路を拡大していくのだ。

4つの交通機関で事業を展開するのだ

経営できる交通機関は、全部で4種類。用途ごとに細かく別れている。さらに耐久度を越えると故障を繰り返したり、工場から新製品が来ることもある。



航空機	船舶	鉄道	自動車
⬆航空機も高収入だけれども高価。これを運営できるようになれればすごい	⬆船舶はなかなかの収入になるが値段が高い。いきなり購入するのは難しいだろう	⬆鉄道もけっこう種類は豊富。車両を増やせば、それだけ多く運べるのは魅力だ	⬆自動車はかなりの種類がある。「現金輸送車」なんていうのもあるぞ

事業拡大のための補助的要素もあるぞ

事業を展開していくにあたって、助成金の提供、街への貢献などのイベントもあるぞ。そこで、これらがどういったものなのか、説明しよう。

・助成金の提供

指定された街から街へ乗客を運ぶことや、指定された物資を工場に運ぶ要請が街や工場から出される。これを最初に行った会社に対して、その部分の交通路の収益を一定期間アップさせてくれるぞ。



⬆助成金の提供はなるべくチェックしておけ。ライバル会社にとられると痛いぞ

・街への貢献

ただ単に経営をしていればよいわけではなく、街への貢献も「輸送王」になるには重要だ。街からの評価が低いと、地元当局から施設建設を渋られることもあったりするのだ。



⬆その街へ最初に到着できれば市民に歓迎される。先手必勝

PS詳細続報！ トランスポートタイクーン マスターROMで判明！経営方法&システム

都市整備や情報確認はアイコンで簡単操作

操作はアイコンにカーソルを合わせて、クリックするだけとなっている。だから、建設から情報確認、その他の機能もボタン一つ。それにセレクトボタンを押すことでアイコンの説明も呼び出せるぞ。

アイコン入力だから建設も楽に出来る

運送のための交通機関を選び、道路や線路などの種類を決めて建設する。これらの操作は数回のアイコン操作で簡単にできるのだ。



建設したい交通機関のアイコンを押すだけだ



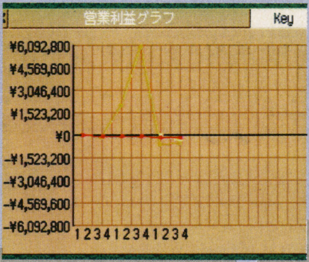
さらに細かくアイコンが出てくるので、何をするか決める



後はどこに造りたいかカーソルを移動させるだけ

見たい情報もすぐに出すことができる

自分の会社やライバル会社の営業利益、功績評価などの経営情報が知りたいときも、アイコンを押せば、すぐに見られるのだ。



このように情報はライバル会社と対比させて見ることもできるぞ

街から街への移動も瞬時に可能

どこに街があったか、探すのはたいへんだ。しかし、このゲームでは街のリストの名前を押すだけで、移動ができる機能もあるのだ。



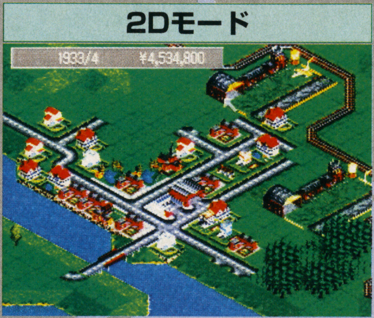


こんなに簡単に移動できるのだ

自分のつくりあげた街を3D画面で観察

ゲームの途中でも、街のグラフィックを2Dと3Dポリゴン表示に自由に切り換えられる。さらに視点も自由に変更可能だ。

2Dモード



2Dモードでは平坦な感じだ

3Dモード



建物などがリアルになっている



視点を切り換えて、自分の好きなアングルから見てみよう。ビジュアルだけでも楽しい気分になってくるぞ

操作説明機能も付いて初心者でも安心

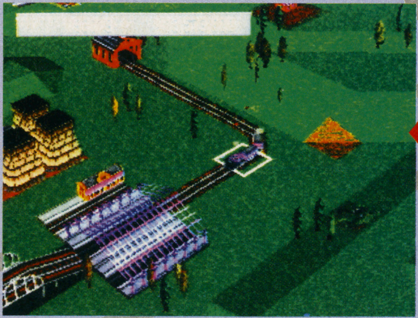
操作説明機能やレベル設定などにより、シミュレーション初心者からマニアの人まで、幅広く楽しめるようになってるぞ。

チュートリアル機能 建設方法一目瞭然

建設方法を教えてくれるモードが「チュートリアル」だ。4つのそこで使う交通機関の説明を任意に選択できて、アイコンの説明もしてくれるのだ。



アイコンの説明も一緒に出てくるので、とっても分かりやすくなっている


建設に関して、最後まで親切に教えてくれるのだ

オートリサーチ機能で街を仮想体験

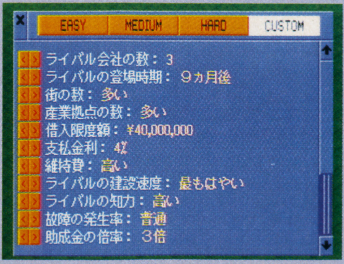
プレイヤーが造り上げた車両や列車などの運行されている様子を見ることができる。ライバル社のものも見られるのだ。

街が発展すればするほど楽しくなるだろう



レベル設定では環境も自由に変更可

レベル設定のカスタムモードでは、建設コストやライバル会社の数など17項目を細かく設定できるようになっているぞ。



これだけ細かく設定できるので、好みに応じて遊べるね





マルチストーリーでの展開が魅力の ドタバタアクションシューティング登場!!

ファイロ&クロード

ニューヨークを舞台に、ニセ札犯を追い掛けるシューティングが登場。今回はそのキャラのアクションと、ストーリーを紹介する

ファイロ

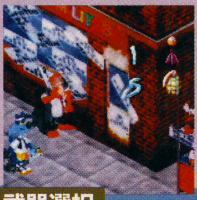
ごっついライフルを愛用する、熱血刑事のオランウータン。行動も言葉使いも乱暴で、警察署でも問題ばかり起こしているらしい。ふとしたことでクロードと関わりあい、ニューヨークの裏世界を牛耳るギャング団と奮戦することになる。バナナが好物。

シューティング **ファイロ&クロード**
BMGジャパン
PS
4月発売予定
4800円
同画面プレイ可能（2人まで）

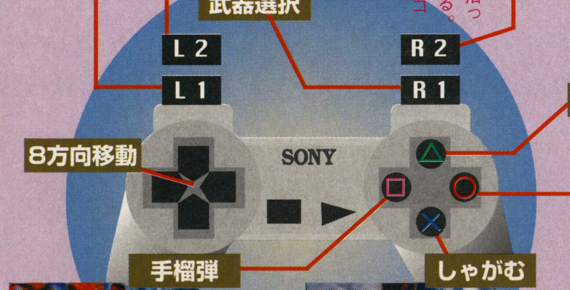
クロード

ギャング団の下っ端で、何も知らずにニセ札運びをさせられていたブータロー猫。とぼけたヤツだが憎めない性格。ファイロに捕まって、無理矢理捜査に協力させられる。パチンコが武器。



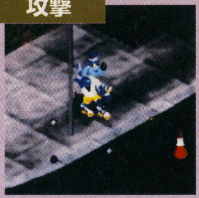

⬆ステージ中に拾った武器を選択する。基本武器はパチンコ


⬇木箱などの障害物の上に飛び乗ったり、ハシゴを上ったりすることができる




⬆拾った手榴弾を使用できる。爆発の近くの敵を一掃するぞ


⬆しゃがんで攻撃を避けられる。ただしその間は動けない


⬆パチンコで攻撃する。また武器を拾うと、選択して使用できる

本作はクォータービューで、四方八方から迫ってくる敵を撃ち倒していくシューティングアクション。プレイヤーはファイロかクロードのどちらかを選んで操作。1Pのときは、片方のキャラをCPUが動かす。途中でキャラの交代もできる。もちろん2人での同時プレイも可能だ。

ステージを駆け回るファイロ&クロードのコミカルなアクション

STORY

ニセ札犯を捕まえろ!!

クロードはある日、ギャング団のニセ札を運んでいる途中に持ち逃げするが、刑事のファイロに捕まり捜査に協力させられる。さらに、そのギャング団から賞金をかけられるハメに…。

⬇クロードは賞金をかけられてしまう。これで街中の住人が敵に!!




⬆ニセ札に気付くファイロ。クロードを逮捕だ!!

⬇クロードが運んでいたニセ札。偽物と気付かないクロードは…

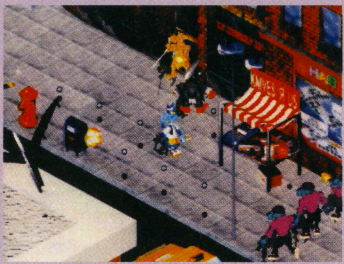



⬆ギャング団の下っ端のチンピラ、クロード

PS詳細続報！ ファイロ&クロード 多彩なアクション&ステージ



キャラを選択すると、デモアニメーションが流れ、ゲームスタート。敵を倒しながら目的地を目指す。ステージをクリアするとパスワードが表示されるぞ。



⬆街中の住人が、四方八方から襲ってくるので、一瞬も気が抜けないぞ

このパスワードでコンティニューが可能



⬅ステージをクリアすると、それまでの成績とパスワードが表示される

選んだ出口によって行き先と物語が変わる

ステージの中には、次のステージに進むための出口が複数用意されている。どの出口から出たかによって、行き先とストーリー展開が変わってくるのだ。



⬅ゲーム前のデモムービー。警察署を悠々と出ていくファイロとクロード

警察署の前の車にのると…

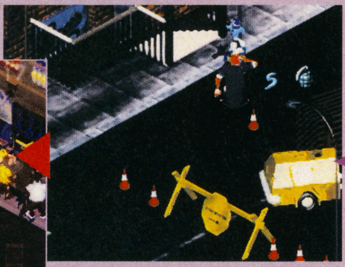


⬆警察署前に置かれた、ファイロのボロ車に乗り込む



⬇車に乗ってやってきたのは、ニューヨークのセントラルパーク

地下への階段を降りると…

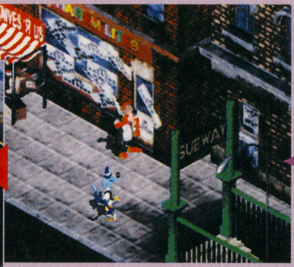


⬆建物の地下に続いている階段。どことなく危険な雰囲気が漂う



⬇階段の先は酒場だった。中にはヤバそうな連中がたむろしている

地下鉄乗り場に降りると…



⬆地下鉄ホームへの階段。すんなりと電車に乗れるだろうか?



⬇案の定、ホームでもチンピラたちが待ち受けていたのだった

・ステージ中にはアイテムが!!

ステージ中ではアイテムを拾うことができる。これは路上に落ちていたり、敵を倒すと現れる。武器や回復など役立つ物ばかりだ。

ランチャー



⬆発射すると敵を自動的に追っていく。威力も高い

救急箱



⬇ライフが回復。死にそうなときにはありがたいアイテム

ポスター



⬅10枚集めると、ライフゲージの最大値が1上がる。街中に貼ってあるぞ

こんな場所にも…



⬆壁の隙間で手榴弾を発見。見にくい場所に隠れていることが多い

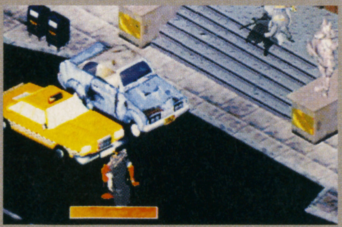
CHECK

細かい演出も見もの

高い場所からジャンプすると死んでしまうというような、普通は無視されがちなリアルな演出も見逃せない。



⬆地雷を踏むと、回りのキャラを巻き込んで爆発するぞ!!



⬇車道を走る車に轢かれると、一瞬であの世行きになってしまうのだ

ガンシューティングのミニゲームもできる!!



⬅地下鉄に乗り込むと、中ではギャングたちが待ち構えていた



緊迫のサバイバルアクション、待望の続報！
新着画面＋設定原画でその魅力を探る

着々と新たな情報が集まりつつある『メタルギア』。今回は導入部分と設定原画を紹介する。

アクション **メタルギア ソリッド**
コナミ
PS 97年発売予定
価格未定

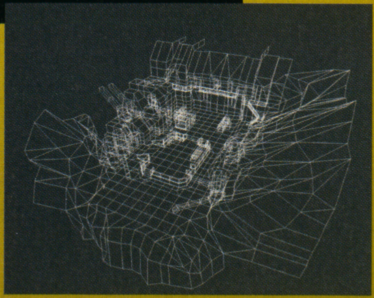
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR™ SOLID

雪中の戦い！初出し画面で導入ステージの姿に迫る

ゲーム導入部分にあたるオープニングステージが雪中の戦いであることが判明。夜の闇とふりしきる雪。2つの悪条件が、潜入した主人公、ソリッド・スネークにとって吉と出るか凶と出るかは何ともいいがたいところだが…？

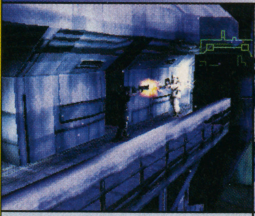
また、ソリッド・スネークが潜入した場所が、アラスカの核兵器保存庫であることから、ステージ2以降も野外では雪中の戦いになる可能性が高そうだ。





導入部分のステージ全景とワイヤーフレーム図。核兵器保存庫裏口のヘリポートだ。この場所から、ソリッド・スネークの命がけの隠密行動が始まる。

雪中の死闘＆激闘！



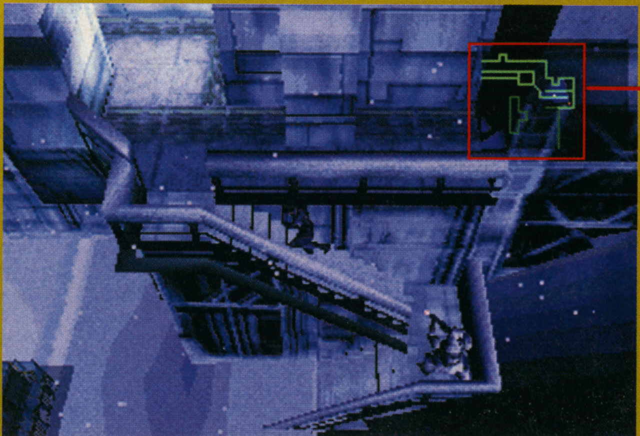
通路での銃撃戦。銃声が新たな敵を呼ぶ



圧倒的な敵兵力に対して、重火器で反撃！



雪と闇の悪条件が視界を遮る



意外な場所で敵に出くわすことも…

ここに注目！

画面右上には付近のマップが投影される。複雑なマップでは大きな助けとなってくれることだろう。

PS詳細続報！

メタルギア ソリッド 設定原画で各キャラの姿に迫る！



敵地に潜入したソリッド・スネークとサポーターたち。彼らを待ち受けるのはもう1人の「スネーク」と最強のテロリスト軍団。ここでは登場人物の中から彼ら5人を設定原画で紹介する。

ソリッド・スネーク



本名不明、年齢不詳。固体の蛇という意味の通り名を持つ。かつて「フォックスハウンド」内で英雄視されていた。

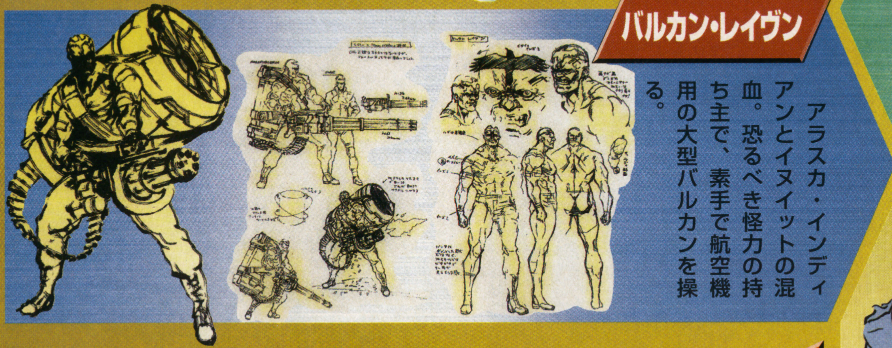
今回はメリルと組み、現役「フォックスハウンド」に牙を剥

メリル・シルバーバーグ

「フォックスハウンド」新人隊員だが、ソリッド・スネークを援護する。なお、身長は172cmと、女性にしては大柄。



バルカン・レイヴン



アラスカ・インディアンとイヌイットの混血。恐るべき怪力の持ち主で、素手で航空機用の大型バルカンを操る。

リキッド・スネーク

「フォックスハウンド」の首領。ソリッド・スネークに敵するもう1人のスネーク。通り名は液体の蛇を意味する。2人のスネークは、いつ、どこで相対するのか？



スナイパー・ウルフ

北方アーリア系の血を引く、金髪碧眼の美女。「フォックスハウンド」にスカウトされた天才的狙撃者。



STORY

テロリストに占拠された核兵器保存庫を襲え！

21世紀初頭、アラスカの米軍核兵器保存庫を現役の特殊部隊「フォックスハウンド」が占拠した。最強を謳われた部隊の凶行に全世界が戦慄する。

しかし、この危機に敢然と立ち向かう者がいた。彼の名はソリッド・スネーク。かつて「フォックスハウンド」で最強と呼ばれた男である。



リキッド・スネークの目的とは…

続報！

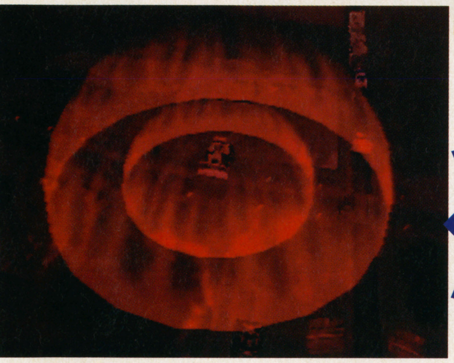
ステージクリア条件とステージ構成に迫る！



サンプルROMの入手によって判明したミッション内容と、どのようなステージがあるかを紹介する。

アクション　ブラストドーザー
任天堂
N64　3月21日発売予定　6800円
コントローラパック対応

ブラストドーザー™ BLASTDOZER



⬆進路確保が間に合わないと、大爆発だ！

暴走トレーラーに衝撃を与えるな！

⬇赤いトレーラーの先回りをして進路確保



トレーラーの進路を確保するだけではないミッション内容

危険な科学物質を満載して暴走しているトレーラーが停止するまで、衝突による衝撃で爆発しないように進路上の建造物を破壊していくアクションゲーム。

今回は、建物の破壊だけではなかったミッション（目的）の内容と、金メダル獲得や昇格などのシステム部分について、より深く解説していくぞ。

第一目的　指示された建物を破壊するのだ

暴走トレーラーは、ある一定の距離で停止する。その停止するまでの直線上にある障害物を取り除くのが最初の目的。仲間から指示されたものを、トレーラーが来る前に壊すのだ。

⬇すべて壊さなくても、まずは進路を確保するだけでOKだ





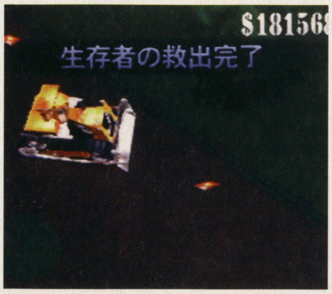
⬆仲間のヘリから指示されたものを、いかに早く壊せるかが重要

昇格してバッチ入手

ステージごとに2個のメダルが入手できる。1個めは進路の確保でもらえる金メダル。もう1個は第二目的の達成率でもらえる金、銀、銅のメダル。また、ある程度任務を完了させると、昇格してバッチと称号がもらえるのだ。



⬆このバッチを授与されるのだ！



⬆建物を破壊していけば助けられるぞ

第二目的　人々を助けつつ中和装置を作動

進路を確保してクリアしたステージは、何度でもプレイできる。建物の完全破壊、逃げ遅れた人々の救出、汚染を中和するRDUをすべて作動させるのが、第二の目的になるぞ。

⬇近寄って中和装置（RDU）をすべて作動させよ



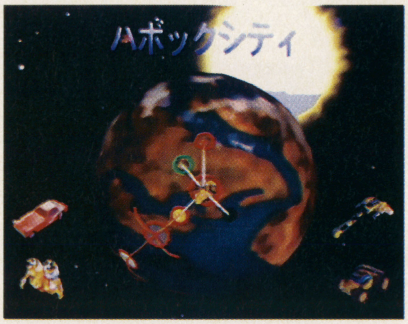
　※画面はすべて開発中のものです

N64詳細続報！ ブラストドーザー サンプルROM入手で判明した各ミッション

パズルの要素をもつステージでは特殊なアクションが必要

ここからは、各ステージに見られる特殊なアクションを紹介していこう。

これらのアクションは、それぞれ使い道を考えたり、どのタイミングでおこなうのかということを考えたりと、かなりパズル的な要素を含んでいるぞ。

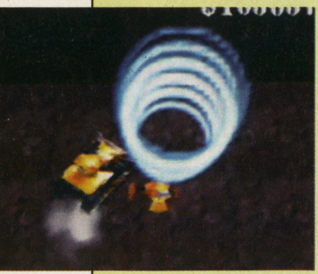


↓どんどん増えていくステージ。それぞれ要求されるアクションが違うぞ

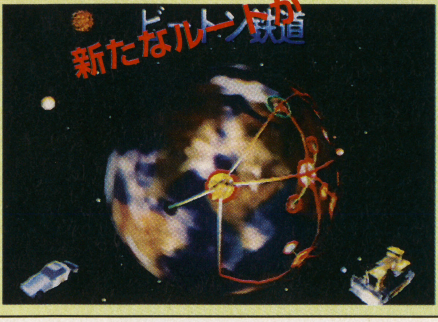
通信ベースを作動

すべてのステージにあるわけではないが、ボーナスステージへの道を開く「通信ベース」が存在する。これらをすべて見つけ出して作動させるといった、楽しみ方もできるのだ。

↓近づいて作動させろ！



↓緑色のステージは、まだ作動させていない通信ベースがあると言うこと





↑ロボットで飛んだときに、新たな発見をすることもあるのだ

↓迫力あるアクションが展開されることも



進路の確保は破壊だけではない

ステージの中には、トレーラーの進路上に線路があったり、橋のない川があったりする。そこで、破壊の合間に船や列車を見つけて操作し、橋代わりにするのだ。



↑離れた場所にあった船で橋の完成！

TNT爆薬で建造物を破壊せよ

TNT爆薬があるステージならば、それを建物に押し当てることで、一気に破壊できる。ただし、TNT爆薬に触ると一定時間で爆発するので、素早い行動が必要。

↓建物1つを一気に破壊できる



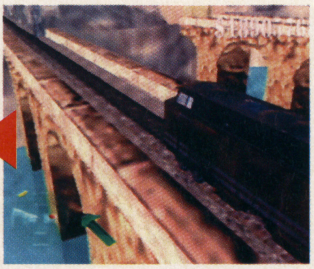


↑TNT爆薬の誘導は結構難しいけど、いい場所に押し付ければ…

列車やクレーンを操作することも！

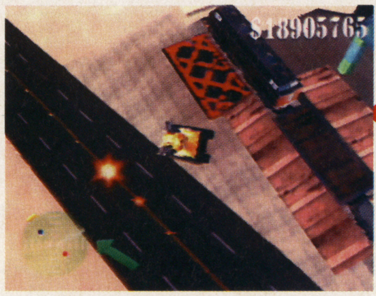
列車を利用して遠距離に移動して破壊作業をしたり、クレーンを使って車両タイプのマシンを運ぶことのあるステージがある。

これらを操作するには、メカから降りて乗り込むことが必要。



↑一歩出遅れた！という感じで車両タイプのメカを乗せて列車を走らせる

↓先に目的地へ到着。さぁ作業開始だ



↓線路の向こうへメカを運べ



隠し通路なんかもあったりするぞ

ある特定のメカや、メカから降りた状態じゃないと行けない場所も存在する。あそこに行く方法は？という探す楽しみもあるぞ。

↓これはある隠し通路を通っているところだ



4つのサブゲーム

通信ベースを作動するとルートが枝別れしてサブゲームステージに行くことができる。

サブゲームは、タイムアタックやメカの操作になれるものなど、4種類ある。

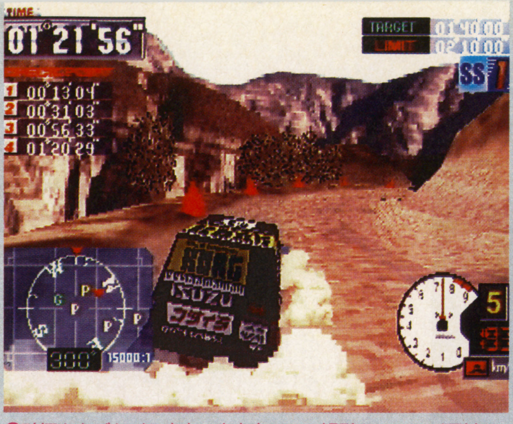


↑コース4周のベストタイムを目指せ！

篠塚建次郎氏監修のラリーゲーム画面初出！

過酷な「ダカールラリー」で最速タイムを目指せ！

「1997ダカール～アガデス～ダカールラリー」の四輪部門で、日本人ドライバーとして初めての総合優勝を果たした篠塚建次郎氏監修の、4WD車のラリーゲーム。コース上にあるチェックポイントを通過しながら、いかに早くゴールにたどり着けるか競うのだ。



⬆砂煙を上げながら疾走。完走率50%の過酷なレースが題材だ

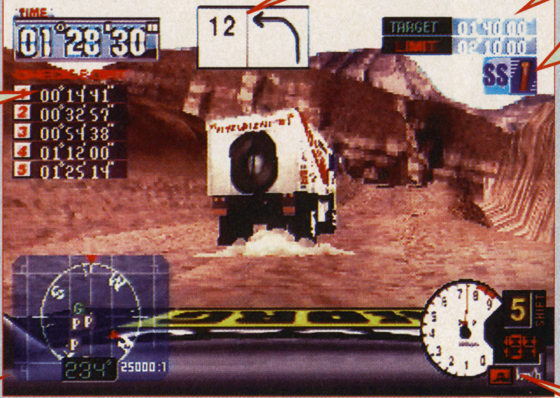
⬇コースを順に走破して優勝を競うラリーエントリーと、練習モードがある



画面情報を頼りにポイントに向かえ

このゲームは決められたルートを走るのではなく、ナビゲータの声や画面上の情報を頼りにある程度自由に走行することができる。

逆に、情報を確認しつつ走らないと、道に迷うこともあるのだ。



走行タイム。このタイムがLIMITを超えるとリタイアに

ナビゲータの声によるルート指示以外に、画面へ表示されるルート指示

次の地点までの目標タイムと、LIMITタイム

どのコースを走っているかを、1から6までの数字で示している

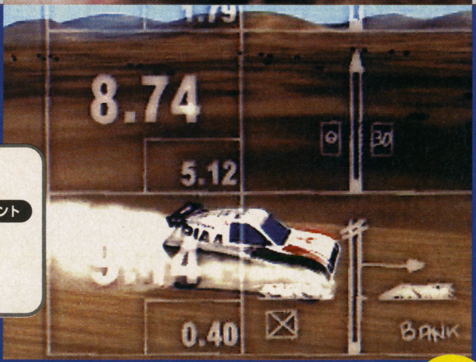
それぞれのチェックポイントを通過したときのタイムが、随時表示されていく



コースに散らばるチェックポイントやゴール地点を示すマップ。Sがスタート、Gがゴール、白いPが通過したチェックポイント、黄色のPが通過していないチェックポイント

スピードメータとタコメータ。数字によるギアの表示がある。マニュアルかオートマチックかは、マシン選択時に決められる







「ダカールラリー」のなかで4WD車のカテゴリーを題材にした道なき道を走るレースゲーム。

レース	DAKAR'97
	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント
PS	4月18日発売予定 5800円
	アナログジョイスティック対応 ネジコン対応

DAKAR'97

PS緊急特報！ DAKAR'97
使用車種&コースを含むシステム画面初出し

実在の4WD車を忠実にモデリング

三菱自動車やいすゞ自動車の全面協力のもと、実際に「ダカールラリー」に参加した4WD車4台を忠実にモデリング。

これらのマシンを操ってプレイすることができる。また、ライバル車として、チーム菅原の日野カミオントラックや、三菱ふそうなども登場する。

しかも排気音なども、それらの実車をもとにリアルに再現されるらしいのだ。

三菱 パジェロ プロトタイプ



チーム三菱PIAAラリーアートの使用しているマシン

三菱 パジェロT-2



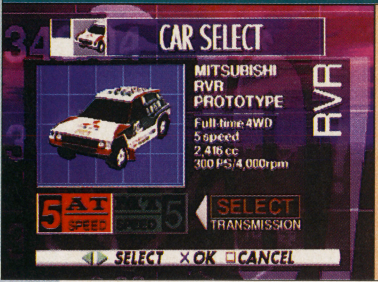
篠塚氏所属のチーム三菱石油ラリーアート使用のマシンだ

いすゞビッグホーン



チーム青柳が使用しているマシン。唯一の使用できるいすゞ車

三菱 RVR プロトタイプ



チームカープラザ三菱石油ラリーアートの使用しているマシン



実車をもとにモデリングされているので、実車と同じ場所に三菱石油などのステッカーも見てとれるぞ

過去の名コースを元にした6コース

ポリゴンを使って立体的にモデリングされた6つのコース。キャメルグラスの草原やダカール海岸など、過去にダカールラリーで使われたコースをもとに構成されるらしいぞ。

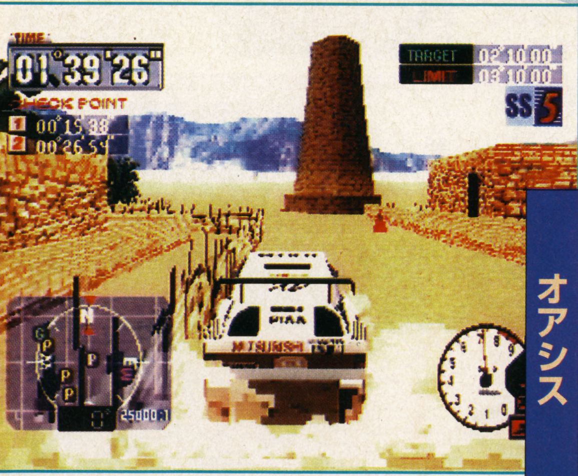
ここではゲームに登場する、自然豊かなコースを紹介しょう。

山岳(アトラス山脈)



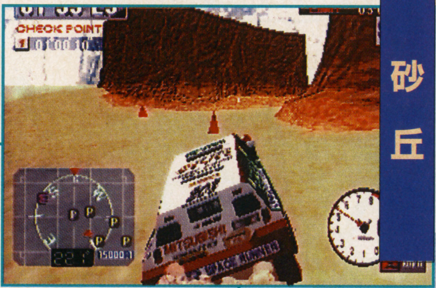
砂と砂利ばかりの路面。コーナリングとブレーキテクが要求されるぞ

オアシス



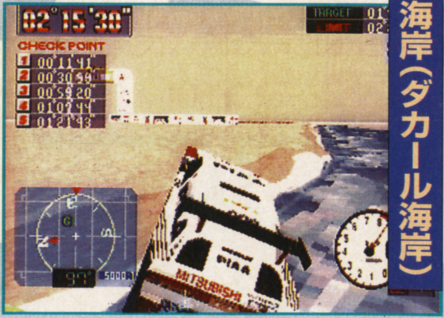
立ち並ぶ家々のある区間があるコース。路面は固め

砂丘



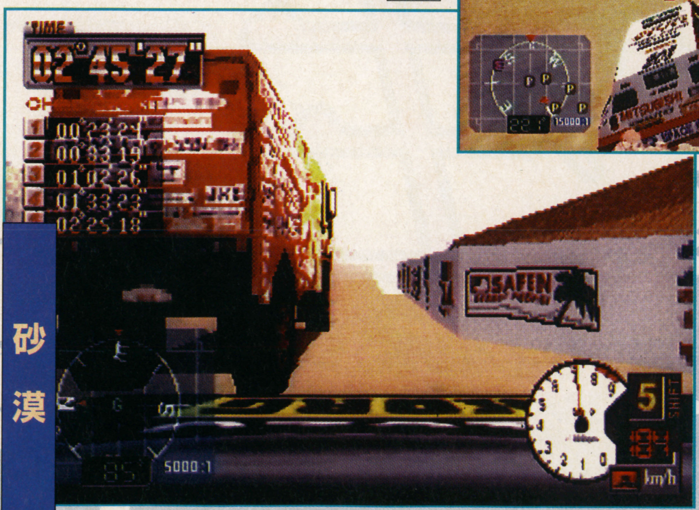
柔らかい砂なので足が取られるようだ

海岸(ダカール海岸)



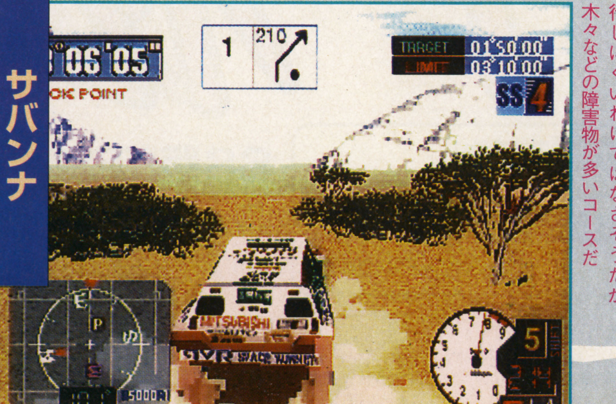
ほとんどが砂で、かなりデコボコ

砂漠



地形の変化があまりないので、マップを頼りに走ることに

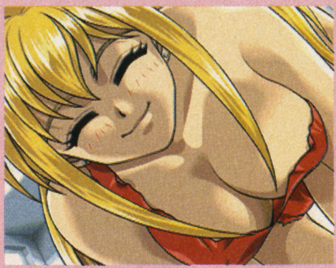
サバンナ



路面は砂と細かい砂利でそれほど走行しにくいわけではなさそうだが、木々などの障害物が多いコースだ

新たに公開する10人の女の子のプリティビジュアル

そのクオリティの高いグラフィックが公開されて以来、いやが上にも期待の高まる、恋愛アドベンチャー『下級生』。今回、新たに編集部に大量に届いた最新のイベントビジュアルを、キャラクタ紹介も兼ねて、女のコ別に一気に大公開するぞ。



⬆今回はティナの新画面はナシ。ファンは残念だけど、続報を期待して待ってくれ

神山みこ

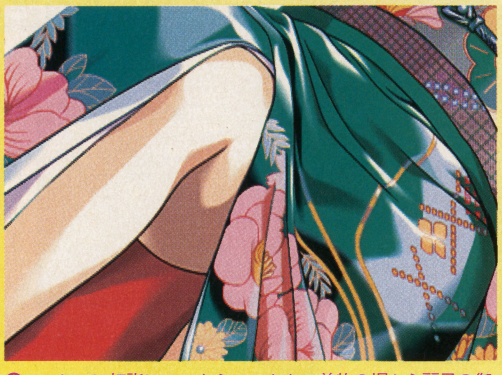
主人公の同級生で主人公の住む寮の近所にある「指切り神社」の一人娘。のんびり屋さんで、せっかちな主人公とは会話が噛み合わないことも。父親が厳格で、外出の門限はなんと午後5時。



⬆神社の境内に座って、一心にアリを見つめるみこちゃん。働き者のアリさんのことを考えるのもいいんだけどバ、パンツが…

新藤麗子

主人公の同級生でお金持ちのお嬢様。美人だが、かなり高ビーな性格をしている。主人公に対しても常に高圧的な態度をとる。



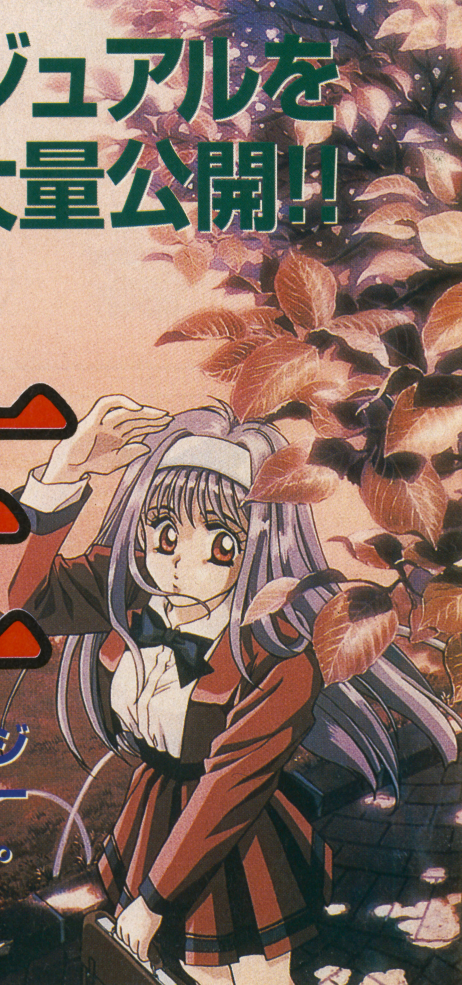
⬆いっしょに初詣にいったら…。おおっ着物の裾から麗子の御み足がっ！ 元旦からいいものを見た。ありがたやありがたや



⬅性格は高ビーだが、体はナイスバディ

緊急続報!!! 最新のSS版ビジュアルを一挙大量公開!!

下級生（かきゅうせい）



アドベンチャー	下級生
	エルフ
SS	発売日未定 価格未定
	バックアップメモリー対応（ブロック数未定）

SS版『下級生』の新たなイベントビジュアルを入手。パソコン版よりグレードアップした画面をとくとご覧あれ。

SS詳細続報! 下級生 最新イベントビジュアル&キャラクタ

加納涼子

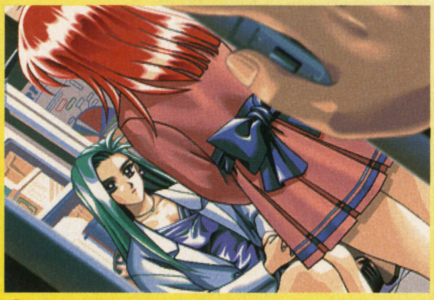
主人公の同級生で美術部に所属している。美術大学に進学して、将来は絵の勉強のため海外に留学したいと考えている芸術家肌の女のコ。自信家で、いたってクールな性格をしている。



夏祭にて。普段はちょっと冷たい感じがする彼女だけれどけど、浴衣姿がかわいい

橘真由美

主人公の同級生。ワガママで自己中心的だがさっぱりした性格をしているので嫌味な感じはしない。普段から町で遊びまくっている、いわゆるコギャル。特定の彼氏は作らず、複数の男の子と付き合っている。



保健室で何やら先生にお説教されている。何で怒られてるのか知らないけど慰めてあげたいよね

結城瑞穂

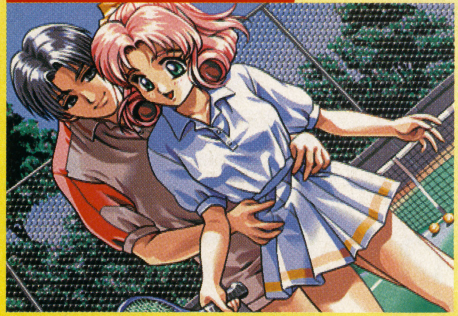
主人公の同級生で、同じクラスの女のコ。1年生の時も同じクラスだったため、主人公とはその時からのつきあい。成績優秀で運動神経も抜群。性格は優しくて明るく、誰にでも好かれるタイプの女のコ。テニス部に所属している。



映画をいっしょに見た後は喫茶店で楽しく歓談

皆川奈々

何をするかッ!!



晴彦がコーチにかこつけて…。許さ〜ん!!

卯月学園の1年生で、テニス部に所属している。少女漫画が大好きで、将来の夢はプロテニスプレイヤーになって、アラブの王子様と結婚すること。

飯島美雪

友情と恋との間に挟まれて、泣き崩れてしまう美雪。助けてあげたいけど…



主人公の通う卯月学園の2年生で、主人公の後輩。陸上部に所属しており、スポーツが大好き。言葉づかいが乱暴で生意気な印象を受けるが、女のコらしい素直な一面も持っている。

緑谷麻紀

馬のりパ〜ンチ!

卯月町の魚屋「江戸前」の一人娘。…も店先で大声を張り上げている。江…きっぷがいい。



スケベオヤジに江戸っ子の怒りの鉄拳制裁が炸裂!! 恐ろしや

持田真歩子

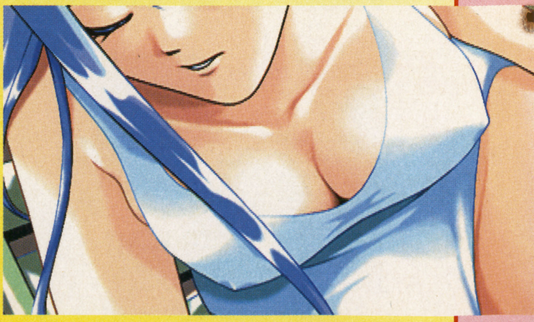
主人公が住む卯月町にあるフラワーショップ「カトレア」でバイトする女のコ。隣町にある「葉月学園」の2年生。読書が大好きなまじめなコ。一見大人しそうだが、実は気が強いしっかりした性格。



ムッ、喫茶店で美少年と楽しそうに…。いやに親しそうだが、いったい何を話しているのか気になるっ

山下美夏

主人公がアルバイトしている喫茶店、「土下座」で、夏休みの間、日曜日だけ、アルバイトすることになった音大生のお姉さん。卯月町内で、一人暮らしをしている。清楚で、白いシャツにGパンが良く似合う素敵な女性だ。



美夏さんはとっても魅力的。白い水着が眩しいぜ

週刊 新着情報局

デカいネタから小さなネタまで何でも載せます!!

エルフを探して、捕らえて、脱がす。それが『エルフを狩るモノたち』

アドベンチャー

エルフを狩るモノたち

アルトロン

SS 4月発売予定 7800円

現在も「電撃コミックガオ!」で好評連載中の人気マンガ「エルフを狩るモノたち」が、コマンド選択型のアドベンチャーゲームになって、SSで発売されるぞ。

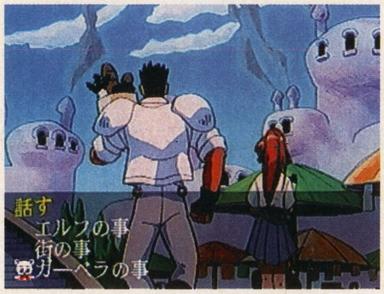


↑このお方がターゲットとなるエルフの1人「ガーベラ」。ワイルドな魅力がグー!!

基本はテレビアニメ版だがオリジナル要素もあるぞ

このゲームは、テレビ版の設定を元に構成し、さらにゲーム版のみのオリジナルシーンを加えたアドベンチャーになっている。プレイヤーがコマンドを随時選択することで、ゲームが進行するので、自然とストーリーに入り込める。

またすべてのセリフは、音声で表現される。もちろん声優は、セルシア役の三石琴乃、淳平役の関智一、律子役の宮村優子などテレビ版と同じキャストで、新たにアフレコしているのだ。



↑行動を選択することでゲームが進行する



↑今はなかなか硬い態度を見せているが…



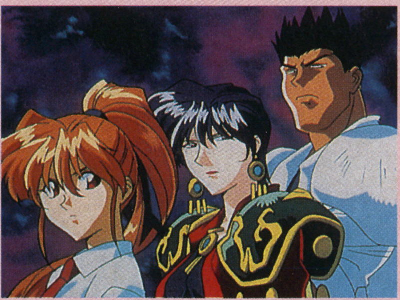
←結局、服を脱がすことに成功した。セクシーな背中を見せてくれるが、けっしてエッチなゲームではないぞ

「エルフを狩るモノたち」ってどんな話?

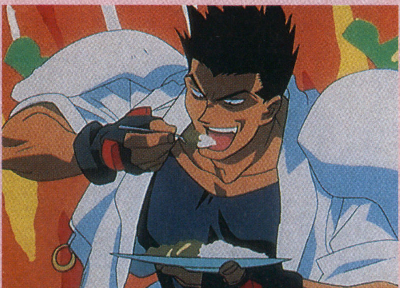
エルフの魔法使いセルシアの召喚呪文により、彼女の住む異世界へと連れてこられた3人の日本人。彼らがこの物語の主人公である。空手バカの龍造寺淳平、兵器オタクの井上律子、オスカー女優の小宮山愛理だ。

日本へ帰りたい3人は、セルシアに日本に戻るための送元呪文をかけてもらおうとしたのだが失敗。セルシアの身体に書き込まれるはずの呪文は飛び散り、セルシアと同じ波長を持つエルフ女性の肌へと移ってしまった。そこであわれな3人とセルシアは、5つに散らばった「呪文のかけら」を求めて、エルフの女性を見つけては裸に剥くという旅をしているのだ。

原作のマンガのほかに、CDやラジオドラマ、テレビアニメにもなっているぞ。



→異世界に召喚されてしまった3人。右から淳平、愛理、律子



→ゲームの中でも「納得カレー」は登場するのであろうか

今週のラインナップ

※このコーナーの画面は全て開発中のものです。

すでに完成!! 発売への覚悟完了!!

格闘アクション
覚悟のススメ
トミー
PS 3月28日発売予定 5800円

少年チャンピオンで好評連載されていた「覚悟のススメ」が、ポリゴン格闘ゲームで復活!! ゲームに登場するのは原作でもおなじみのキャラばかり。主人公の覚悟、血髑郎、ボルト、知久、朧、そして覚悟の兄にして最大の敵である散（はらら）。さらになんと、罪子までが飛び入り参加。ボタン1つで各キャラの特徴を活かしたかっこいい必殺技が簡単に出せ、また技と技とをつなげる連続技の醍醐味も楽しめる。格闘ゲームになじみのない人の入門用としてもお奨めの1本だ。



⬆さすが主人公、覚悟は強い。血髑郎くらいが相手ならパーフェクト勝ちも楽々？

⬇ボルトと覚悟との熱い戦い。2人の闘気の燃え上がりを示すかのごとく、ステージもメラメラと赤く染まっているぞ

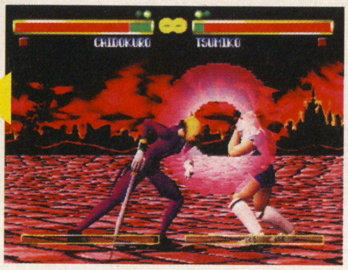



⬆覚悟・散・朧・ボルトの4人は原作通り、それぞれの強化外骨格「零」「霞」「雹」「震」に身を包んで戦いの舞台に登場するぞ



⬆いやいやそんなことはない!! こちらでは知久を相手にノーダメージで戦っているぞ。プレイヤーの覚悟次第だ

⬇なんと罪子も戦いに参加!! 対するは血髑郎。さすがにつらい気がするけど…





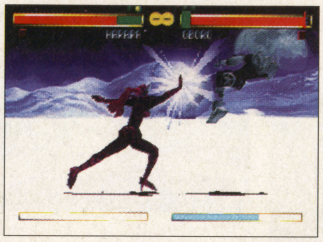
⬆知久は、原作後半での羽の生えた白いライオンの姿で登場。4つ足なので他のキャラとは多少操作感が違う

➡開幕からの怒涛の連続技で、敵に反撃のスキも許さず一気に倒すことも



⬇技から技へ硬化なしでつながる!! プレイヤーしだいでさまざまなコンボが可能



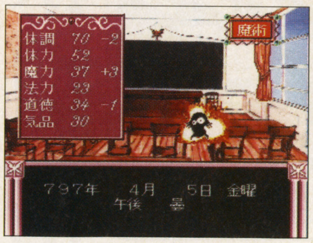

⬆散の激しい一撃が朧を宙へとふっ飛ばす!! さらにこの後、空中で敵に追い撃ちをかけて一気にダメージを

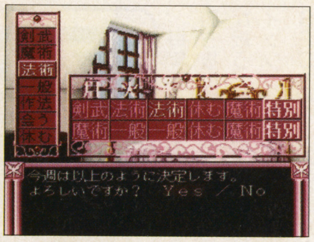
5人の聖騎士との恋愛

シミュレーション
アルバレアの乙女
NECホームエレクトロニクス
PC-FX 発売日未定 7800円

女の子向け育成恋愛シミュレーション。プレイヤーは主人公アシャンティとなり、次期聖乙女を目指しつつ、5人の聖騎士との恋愛を楽しむことができる。週単位で平日のスケジュールを組んで育成し、休日のアドベンチャーパートで聖騎士たちとの仲を深める。エンディングは何通りもあるぞ。

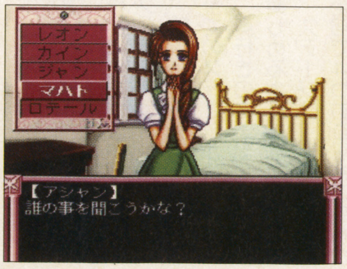
⬇右の写真で組んだスケジュールの実行中。金曜日は、まる一日魔術特訓。思わず火だるまに…でも魔力アップ!!





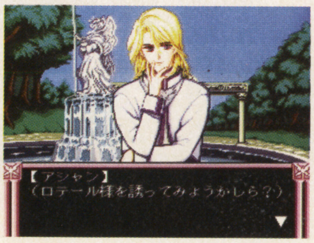
⬆育成は週単位。それぞれ、午前と午後に何を勉強するかスケジュールを組んでいく。どれを重視しようか？

⬇もう1人のライバル、ミュイール。このように、ライバルたちと会話もできるぞ




⬆要所ではムービーも入るぞ。左が主人公のアシャンティ。右は聖乙女をめざすライバルの1人、ファナだ

⬇燐光の聖騎士、ロテールが!! 彼との仲を深める絶好のチャンスかも。他にも聖騎士は4人登場。誰がいいかな





⬆休日はアドベンチャー形式。アルバレアの街を歩いてみると…あれ？ いい雰囲気の噴水の記念碑が。入ると…

しめきり直前飛び込み情報

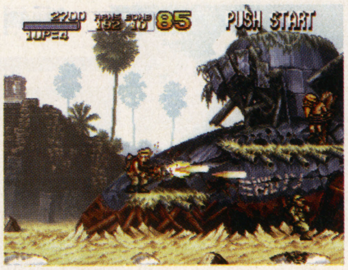
SHINCHAKU DATA

メタルスラッグ、次の戦場はPS、SS!!

メタルスラッグ

アクション
SNK
PS 今春発売予定 価格未定
SS 3月28日発売予定 5800円(拡張RAM付7800円)

ネオジオ版で好評を得た横スクロールアクションが、PSとSSに移植されることになったぞ。兵士のマルコとターマを操って敵と戦っていく。2人協力プレイも可能だ。初期の武器は、ガンによる射撃と手榴弾だけと心細い。だが、ゲーム中に出現する、敵に奪われた新型万能戦車「メタルスラッグ」にジャンプで乗り込んで操作することにより、一気に強力な攻撃が可能になる。必殺の「メタスラアタック」も超強力!!



⬆ガンで敵を倒して進む。捕虜になっている味方を助けるとアイテムが入ることも

また、合計250点ものイラストを収録したアートギャラリーなどのオマケも充実しているぞ。



⬅画面左に見えるのが、ウワサのメタルスラッグ。強力な攻撃で敵を一掃!!

辛口のSFホラーRPG、登場

狙われた街(仮称)

RPG
ケー・エー・ジェー
PS 6月発売予定 価格未定

3Dポリゴンで構成された、東西南北10キロの広い街がこのRPGの舞台。宇宙からの侵略者に狙われたこの街を、常にプレイヤーの視点で冒険していく。また、ゲーム内では実際の3倍の速度で時間が流れており、ゲーム内の時間で7日が過ぎると街は占拠されてゲームオーバーになってしまう。SFホラー風の世界観と、このシビアなシステム。辛口の1本だ。



⬅街は広い!! 歩きでは、全部まわれずタイムリミット? バスなどを使え



⬆主人公の部屋。ここで日記を書くことで記録ができるようだ。なお、全ての画面は開発中。実際はテクスチャー処理でよりリアルに



⬇同じく主人公の部屋。なお、食事や睡眠で休息が取れるが、当然、そのための時間も費やされてしまうぞ

高校釣児の頂点をめざせ!

フィッシング甲子園II

スポーツ
キングレコード
PS 3月14日発売予定 6800円
SS 5月発売予定 6800円

毎年夏、全国600校の中から勝ち抜いてきた12校の高校釣児達が戦う、テレビ東京系の番組『フィッシング甲子園』。昨年SSとSFCでゲーム化されたが、その第2弾がPSとSSの両機で発売される。

前作との大きな違いは、ファイティング時の魚がポリゴンで描かれて、動きが滑らかになったことと、全てのステージが3D画面になり、奥行きのある風景の中で釣りが楽しめるようになったことの2点。ステージは、河口湖や剣崎など全部で4つあり、バス釣りから、イソマグロなど100キロ級の大物釣りまでと、さまざまな種類の釣りに挑戦することができる。プレイヤーは任意に3人の高校生を選んで大会に参加し、最終的にはトーナメントで優勝することが目的となる。



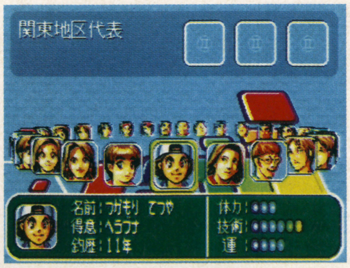
⬇右端にあるテンションゲージにアタリが示されるので、タイミングよく竿を引く



⬆各ステージに入る前には、釣り具や釣り方についてのレクチャーがある



⬅やった! かなりの大物だ。全部で3匹釣ると次ステージに勝ち抜けるぞ



⬆得意分野や釣歴など、特徴のある27人の中から3人を選び、チームを編成する

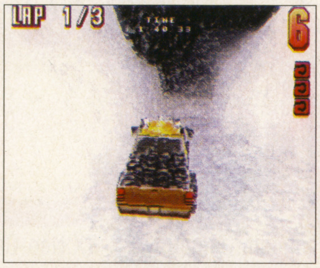
※『メタルスラッグ』の画面はサターン版のものです。また、『フィッシング甲子園II』の画面はプレイステーション版のものです。

レース	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～
	ヒューマン
PS	今春発売予定 5800円
SS	今春発売予定 5800円

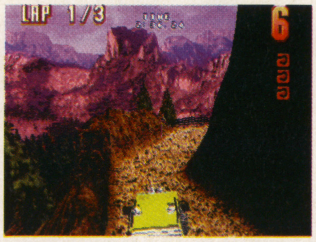
このゲームは、タフな4駆マシンを使用したレースゲーム。コースのほうも、山道、砂漠、雪道などといった、上下の揺れのはげしい非常にタフなフィールドが6コース用意されているぞ。
さらに天候も、くもりや雨、雷まであるので、様々な過酷な展開を楽しむことができるのだ。またゲーム中は、ノリノリのBGMと場面に応じたDJが挿入され、雰囲気を盛り上げてくれる。



砂漠のコースには戦車がある



雪のせいで前方の視界は最悪



今回紹介の写真はすべてSS版



夜を設定することもできる



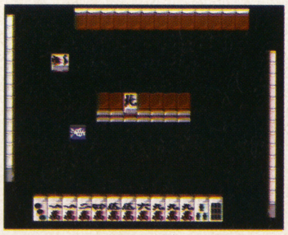
溶岩が熱そうな火山地帯

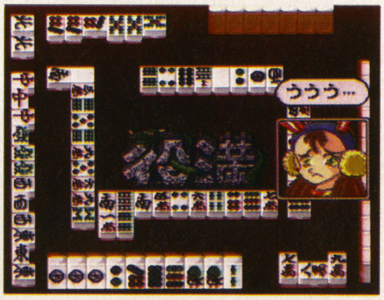


窪みでひっくり返ってしまった

テーブル	スーパーダブル役満Ⅱ
	バップ
SFC	3月14日発売予定 7500円

『スーパーダブル役満Ⅱ』は、その名の通り役満の醍醐味を存分に味わうことができる麻雀ゲーム。対決モードでは、役満をねらえる配牌がくるのだ。また、2回の予選と決勝戦で行われる、トーナメントモードも用意されている。

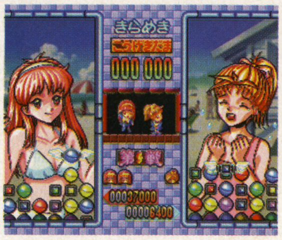

うわ！　いきなり九連宝燈サンシャンテンの配牌。さすがだ



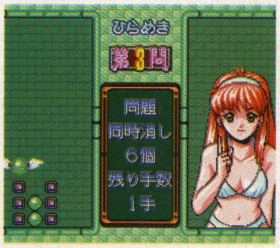
コンピュータキャラの役満が炸裂!!　もう少しで大三元か小四喜がついてダブル役満だ。しかし4つさらしてるのに「北」出すなよ

パズル	ときめきメモリアル対戦とっかえだま
	コナミ
PS	5月発売予定 価格未定
SS	今夏発売予定 価格未定

『ときめきメモリアル』のキャラクタが登場するパズル。下からせり上がってくるブロックの位置をカーソルを合わせて取り替えて、3色以上そろえて消していく。
各キャラクタごとのオリジナルストーリーが楽しめる「ときめきモード」、アーケード版をベースにした「きらめきモード」、ステージごとに用意された問題をクリアしていく「ひらめきモード」の3つが用意されている。



これは「きらめきモード」の画面



1人専用の「ひらめきモード」

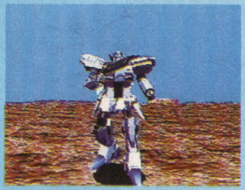
週刊 新着情報局 号外

●コナミから、PSでRPG『**アザーライフ・アザードリームス**』が発売されることが決定した。発売日、価格はともに未定だ。

●アスミックから3Dシューティングの『**VANARK**』がPSで発売される。発売日は今秋で、価格は未定だ。

●アスミックからロールプレイング『**森の王国（仮称）**』がPSで発売されることが決定したぞ。発売日は今夏、価格は未定だ。

●同じくアスミックから自分だけのロボットを作り上げていくシミュレーション『**アフレイドギア**』がPSで発売されることが決定。発売日は今夏、価格は未定だ。

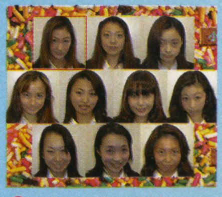

自分でロボットを作って敵と戦わせるのだ

●ビクターインタラクティブソフトウェア（ビクターソフト）から、シーバス（スズキ）を釣るのが目的のフィッシングゲーム『**シーバス フィッシング2**』がSSで発売される。発売日は4月25日、価格は5800円を予定している。

●ナグザットから、SFCで『**本格麻雀 徹萬 復刻版**』が発売される。これは、以前発売された、個性のある12人の雀士と対戦できる麻雀ゲームを低価格で再発売するものだ。発売日は4月4日、価格は4800円だ。

●アトラスから、『豪血寺一族』のキャラクタが登場する格闘アクション『**グルーヴ オン ファイト**』がSSで発売される。これは、拡張RAMカートリッジ専用ソフトで、通常のものの他に、カートリッジ同梱バージョンも発売される。どちらも5月発売予定で、価格は未定だ。

●4月25日にSadaSoftからSSで発売予定のデータベースソフト『**プラドルDISC特別編 コギャル大百科100**』の画面写真を入手したぞ。


100人に及ぶコギャルのデータが満載

'97 2/21

新作ゲーム発売カレンダー Calendar

PlayStation.SegaSaturn.Nintendo64.SuperFamicom.GameBoy.PC-FX.Neo·Geo.3DO.M2.PC-Engine.VirtualBoy.etc...

プレイステーション

2月21日	WWF イン・ユア・ハウス	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0001
	宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー	ETC	アスミック	4900円	0002
	スターファイター3000	STG	イマジニア	5800円	0003
	天下制覇	SLG	イマジニア	6800円	0004
	DESTRUCTION DERBY2 デストラクション・ダービー2	RAC	SCE（SCEI）	5800円	0005
	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国	ACT	エポック社	5800円	0006
	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	5800円	0007
	チョロQ2	RAC	タカラ	5800円	0008
	WING OVER	STG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	5800円	0009
	激烈パチンカーズ	TBL	プランニングオフィスワダ（POW）	5800円	0010
	GUN SHIP	SLG	メディアクエスト	5800円	0011
2月28日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0012
	NBA ジャム エクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0013
	スペースジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0014
	AZITOーアジトー	SLG	アステックトゥーワン	5800円	0015
	ダービージョッキーR	SLG	アスミック	5800円	0016
	ラスベガスドリーム2	TBL	イマジニア	5800円	0017
	ハイパー3Dピンボール	TBL	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0018
	海腹川背・旬	ACT	エクシングエンタテイメント	5800円	0019
	クーロンズ･ゲート～九龍風水傳～（初回限定ブックレット付）	ADV	SME	7800円	0020
	NBA LIVE97	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0021
	ソビエトストライク	STG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0022
	全日本GT選手権 MAX Rev.	RAC	KANEKO	6800円	0023
	三國無双	格闘	光栄	5800円	0024
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0025
	鈍色の攻防　32人の戦車長	SLG	シャングリ・ラ	6400円	0026
	ナムコミュージアムVOL.5	ETC	ナムコ	5800円	0027
	Nage Libre（ナージュリーブル）　～螺旋の相剋～	SLG	バリエ	5800円	0028
	マジカルホッパーズ	ACT	バンダイ	6800円	0029
	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	STG	バンダイビジュアル	6800円	0030
	3Dベースボールーザ・メジャー	SPT	BMGジャパン	5800円	0031
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	5800円	0032
3月上旬	FIGHTING NETWORK RINGS	SPT	ナグザット	5800円	0033
3月14日	Odo Odo Oddity	ACT	I.D.Cメディアスタジオ	5800円	0034
	シムタウン	SLG	イマジニア	5800円	0035
	ウルティマ アンダーワールド	RPG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0036
	フィッシング甲子園Ⅱ	SPT	キングレコード	6800円	0037
	ブシドーブレード	格闘	スクウェア	5800円	0038
	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVol.1～	TBL	日本シスコン	6800円	0039
	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm	ADV	パイオニアLDC	6800円	0040
	BIG CHALLENGE GOLF	SPT	バップ	6800円	0041
	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	SLG	リバーヒルソフト	6000円	0042
3月19日	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎～	SLG	タカラ	6800円	0043
3月20日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（PS･ザ･ベスト）	格闘	SNK	2800円	0044
	モータートゥーン･グランプリ･USAエディション（PS･ザ･ベスト）	SPT	SCE	2800円	0045
	ロックマンバトル＆チェイス	RAC	カプコン	5800円	0046
	三國志リターンズ	SLG	光栄	6800円	0047
	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	コナミ	5800円	0048
	がんばれゴエモン ～宇宙海賊アコギング～（PS･ザ･ベストフォーファミリー）	ACT	コナミ	2800円	0049
	極上パロディウスだ!DELUX PACK（PS･ザ･ベスト）	STG	コナミ	2800円	0050
	エリア51	STG	ソフトバンク	5800円	0051
	エリア51　スペシャルパック（ハイパーブラスター同梱限定版）	STG	ソフトバンク	7800円	0052
	パズルボブル2（PS･ザ･ベストフォーファミリー）	PZL	タイトー	2800円	0053
	DX人生ゲーム（PS･ザ･ベストフォーファミリー）	TBL	タカラ	2800円	0054
3月中旬	Base Ball Navigator	SLG	エンジェル	5800円	0055
3月21日	アンドレッティレーシング	RAC	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0056
	PGA TOUR97	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0057
	ファイナルファンタジーⅣ	RPG	スクウェア	4800円	0058
	スーパーロボットシューティング	STG	バンプレスト	6800円	0059
	スーパーロボットシューティング（スーパーロボット ゼンマイ人形5体付）	STG	バンプレスト	9800円	0060
3月27日	コントラ ～レガシー オブ ウォー～	ACT	コナミ	5800円	0061
	3D競走馬育成シミュレーションBREEDING STUD　～牧場で逢いましょう～	SLG	コナミ	5800円	0062
	ときめきメモリアル Selection　藤崎詩織	ETC	コナミ	2800円	0063
3月28日	A-Ⅳ EVOLUTION GLOBAL（PS･ザ･ベスト）	SLG	アートディンク	2800円	0064
	ドキドキプリティリーグ（初回限定ラジオドラマCD付）	SLG	エクシングエンタテイメント	6800円	0065
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（PS･ザ･ベスト）	格闘	SNK	2800円	0066
	浪速の商人 ～振ってナンボのサイコロ人生～	TBL	SME	5800円	0067
	首都高バトル ドリフトキング 土屋圭一&坂東正明（PS･ザ･ベスト）	RAC	元気	2800円	0068
	提督の決断Ⅲ	SLG	光栄	9800円	0069
	信長の野望･覇王伝（PS･ザ･ベスト）	SLG	光栄	2800円	0070
	BOYS BE...	SLG	講談社	5800円	0071
	MYST（PS･ザ･ベスト）	ADV	ソフトバンク	2800円	0072
	覚悟のススメ	格闘	トミー	5800円	0073
	ゼビウス3D／G+	STG	ナムコ	5800円	0074
	鉄拳（PS･ザ･ベスト）	格闘	ナムコ	オープン価格	0075
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	格闘	バンダイビジュアル	6800円	0076
	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版（マスコット3体+ポートレート20枚セット付）	格闘	バンダイビジュアル	7800円	0077
	Max Racer	RAC	PD	5800円	0078
	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	SLG	ヒューマン	5800円	0079
3月28日	甲子園Ⅴ	SPT	魔法	5800円	0080
3月下旬	Queens Road	SLG	エンジェル	6800円	0081
	リターンファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0082
	SDガンダム G CENTURY	SLG	バンダイ	6800円	0083
3月未定	超人学園GOWCAIZER	格闘	アーバンプラント	5800円	0084
	X2	STG	カプコン	5800円	0085
	スーパーパンコレクション	PZL	カプコン	5800円	0086
	RESCUE 24Hours	RAC	セントラルシステムズ（CSCメディアアート）	5800円	0087
	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	RPG	タカラ	5800円	0088
	Cross Romance（クロス・ロマンス）	TBL	日本物産	6800円	0089
	HASHIRIYA　狼たちの伝説	RAC	日本物産	6800円	0090
	新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク	ETC	バンプレスト	2800円	0091
	同級生2	ADV	バンプレスト	6800円	0092
	同級生2 EXTRA　BOX（フィギュア12体付）	ADV	バンプレスト	13800円	0093
	ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	RPG	BMGジャパン	5800円	0094
4月4日	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0095
4月11日	DISRUPTOR ーディスラプターー	STG	インタープレイ	5800円	0096
	アランドラ	RPG	SCE	5800円	0097
	戦闘国家 ー改ーIMPROVED	SLG	SCE	5800円	0098
	Street Games '97	SPT	SCE（SCEI）	未定	0099
	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0100
	アンジェリークSpecial2	SLG	光栄	7800円	0101
	アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX	SLG	光栄	9800円	0102
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	ETC	光栄	6800円	0103
	ダークハンター～（上）異次元学園～	ETC	光栄	6800円	0104
	競馬最勝の法則'97 Vol.1 ～狙え！万馬券！～	ETC	シャングリ・ラ	5700円	0105
	雷電ディーエックス	STG	セイブ開発	5800円	0106
	THE GREAT BATTLE Ⅵ	ACT	バンプレスト	5800円	0107
	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	ADV	バンプレスト	5800円	0108
	スタンバイ Say You!	SLG	ヒューマン	5800円	0109
4月18日	ダカール'97	RAC	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0110
	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	ADV	SCE	5800円	0111
	クォヴァディス～イベルカーツ戦役～	SLG	グラムス	5800円	0112
	大冒険 Deluxe 遥かなる海	SLG	ソフトオフィス	5800円	0113
	フェーダ2 ～ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン～	SLG	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0114
4月25日	キャロムショット ザ・3Dビリヤード	ETC	アジェンダ	未定	0115
	IWATOBI PENGUIN ROCKY×HOPPER	ETC	インプローレ	4800円	0116
	Reciproheat 5000	RAC	エクシングエンタテイメント	5800円	0117
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0118
	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	5800円	0119
	TOBAL 2	格闘	スクウェア	未定	0120
	FIGHTERS' IMPACT	格闘	タイトー	5800円	0121
	Neorude（ネオリュード）	RPG	テクノソフト	6800円	0122
	ガメラ2000	STG	デジタルフロンティア	5800円	0123
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	5800円	0124
	ランニング・ハイ	RAC	レックスエンタテインメント	5800円	0125
4月下旬	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5800円	0126
	Parlor! PRO	TBL	日本テレネット	5200円	0127
	GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	ADV	バンダイ	7800円	0128
4月未定	クロウ	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0129
	エルフィンパラダイス	SLG	アスク講談社	6800円	0130
	トランスポートタイクーン～めざせ輸送王!!～	SLG	伊藤忠商事	5800円	0131
	フェード･トゥ･ブラック	ADV	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0132
	水木しげるの妖怪武闘伝	格闘	KSS	5800円	0133
	首都高バトルR	RAC	元気	5800円	0134
	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	TBL	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0135
	ファイナルドゥーム	STG	ソフトバンク	5800円	0136
	モータルコンバット・トリロジー	格闘	ソフトバンク	3800円	0137
	宇宙のランデヴー～RAMA～	ADV	ソフトバンク	6800円	0138
	ロボトロンX	STG	ソフトバンク	3800円	0139
	PALー神犬伝説ー	RPG	東映ビデオ／東北新社	6800円	0140
	プレイスタジアム2	SPT	バンプレスト	未定	0141
	ファイロ＆クロード	STG	BMGジャパン	4800円	0142
	オリンピア・山佐　バーチャパチスロⅡ～実戦！美少女攻略法～	TBL	マップジャパン	5800円	0143
5月2日	ジ アンソルブド	ADV	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	7800円	0144
	スーパーブラックバス X	SPT	スターフィッシュデータ	5800円	0145
	フォーミュラ・サーカス	RAC	日本物産	5800円	0146
	あすか120% エクセレント Burning Fest.	格闘	ファミリーソフト	未定	0147
	ライアット・スターズ	SLG	ヘクト	6800円	0148
5月23日	がんばれ森川君2号	ETC	SCE	4800円	0149
	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	ガスト	5800円	0150
5月30日	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5800円	0151
5月下旬	ファイナルファンタジータクティクス	SLG	スクウェア	未定	0152
	エーベルージュ	SLG	タカラ	6800円	0153
	ゼロヨンチャンプ DooZyーJ	ETC	メディアリング	6800円	0154
5月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0155
	NFLクォーターバッククラブ'97	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0156
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	6800円	0157
	あかずの間	ADV	ヴィジット	5800円	0158
	ザ・心理ゲーム2	ETC	ヴィジット	5800円	0159

＜カレンダーの見方＞赤字は初登場のもの、青字は発売日が変更されたものです。価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。右端の数字はアンケートのページで使用します。
タイトルの前に［64DD］とあるのはNINTENDO64DDディスクドライブ専用の予定のものです。
＜ジャンル略称＞ACT…アクション、格闘…格闘アクション、RPG…ロールプレイング、SLG…シミュレーション、STG…シューティング、ADV…アドベンチャー、SPT…スポーツ、RAC…レース、TBL…テーブルゲーム、PZL…パズル、ETC…その他

新作ゲーム発売カレンダー

今秋	修羅の門	格闘	講談社	5800円	0258
	雀じゃん恋しましょ	TBL	ビスコ	未定	0259
	SHADOW TOWER	RPG	フロムソフトウェア	5800円	0260
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）	SPT	コナミ	未定	0261
97年未定	パーフェクトビリヤード	TBL	アイディアファクトリー	5800円	0262
	厄惨（仮称）	ADV	アイディアファクトリー	5800円	0263
	リンダキューブアゲイン	RPG	SCE	未定	0264
	メイン・ローター（仮称）	STG	エフコンピュータ・エンターテイメント	5800円	0265
	Ｊリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0266
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0267
	激突！四駆バトル	RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0268
	デッドリースカイ（仮称）	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0269
	バブジー	ACT	ココナッツジャパンエンターテイメント	6800円	0270
	ツインビーRPG（仮称）	RPG	コナミ	未定	0271
	メタルギア ソリッド	ACT	コナミ	未定	0272
	リーサルエンフォーサーズ Deluxe Pack	STG	コナミ	5800円	0273
	真髄・碁仙人	TBL	J・ウイング	8900円	0274
	ひとつやふたつ… いつつや怪談	ADV	システムサコム	5800円	0275
	栄光のセントアンドリュース	SPT	小学館プロダクション	5800円	0276
	アドヴァンストV.G.2	格闘	テイジイエル（TGL）	未定	0277
	えこのKIDS～誰が為に金は成る～	TBL	テイジイエル（TGL）	5800円	0278
	TILK～青い海から来た少女～	RPG	テイジイエル（TGL）	5800円	0279
	ファーランドストーリー ～四つの封印～	SLG	テイジイエル（TGL）	6800円	0280
	エースコンバット2	STG	ナムコ	未定	0281
	ガンバレット（仮称）	STG	ナムコ	未定	0282
	子育てクイズ マイエンジェル	ETC	ナムコ	未定	0283
	タイムクライシス	STG	ナムコ	未定	0284
	テイルズ オブ デスティニー	RPG	ナムコ	未定	0285
	ホタル（仮称）	ACT	パイオニアLDC	未定	0286
	聖龍伝説（仮称）	格闘	バップ	未定	0287
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	5800円	0288
	リアルロボット戦線	SLG	バンプレスト	6800円	0289
	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0290
	Dear Friends	SLG	ビジュアルアーツ	5800円	0291
	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	SLG	ビング	未定	0292
	RAY MAN2（仮称）	ACT	UBIソフト	未定	0293
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	RPG	ライトスタッフ	未定	0294
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定	0295
発売日未定	RPGツクール3	ETC	アスキー	未定	0296
	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0297
	シミュレーションRPGツクール	ETC	アスキー	未定	0298
	ナノテック ウォリアー	STG	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0299
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」アルプス編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0300
	オメガブースト	STG	SCE	未定	0301
	クライムクラッカーズ2	RPG	SCE	未定	0302
	GREAT PEAK～蒼天の白き神の座（仮称）	SLG	SCE	未定	0303
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	PZL	SCE	未定	0304
	ワンダラーショック ～1950 アメリカンドリームズ～	TBL	SCE	未定	0305
	NHL Power Rink'97	SPT	SCE（SCEI）	未定	0306
	NFL GAME DAY（仮称）	SPT	SCE（SCEI）	未定	0307
	ドラゴンクエストⅦ（仮称）	RPG	エニックス	未定	0308
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1 『月の神殿』	ADV	カプコン	未定	0309
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2『死闘！ワイリーナンバーズ』	ADV	カプコン	未定	0310
	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3『最後の戦い!!』	ADV	カプコン	未定	0311
	ブレス・オブ・ファイアⅢ	RPG	カプコン	未定	0312
	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0313
	シェラザード伝説　黄金の帝国（仮称）	RPG	カルチャーブレーン	未定	0314
	飛龍の拳 コレクション	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0315
	VIPER（仮称）	STG	ギャガ・コミュニケーションズ	5800円	0316
	竜機伝承（仮称）	SLG	KSS	未定	0317
	Nap・Nap	ADV	ゲンテック	未定	0318
	ヴァーチャパークtheフィッシュ ～プクプクダイバー～	ETC	光栄	5800円	0319
	アザーライフ・アザードリームス	RPG	コナミ	未定	0320
	幻想水滸伝Ⅱ	RPG	コナミ	未定	0321
	実況パワフルプロ野球'97	SPT	コナミ	5800円	0322
	パロウォーズ	SLG	コナミ	5800円	0323
	ミッドナイトラン～ロードファイター2	RAC	コナミ	5800円	0324
	DOOPERS	RAC	サイバーテック・デザイン	5800円	0325
	PROJECT CHAOS	RPG	サイバーテック・デザイン	5800円	0326
	アウトライブZERO（仮称）	RPG	サン電子（サンソフト）	未定	0327
	秦始皇帝 ～ファーストエンペラー～	SLG	シャングリ・ラ	未定	0328
	ザウバー	STG	スクウェア	未定	0329
	グランドチャピオンズラリー	RAC	スクウェア（アクエス）	未定	0330
	スーパーライブスタジアム	SPT	スクウェア（アクエス）	5800円	0331
	ハイパーツアー	ACT	スリーディ	未定	0332
	リモコンヘリコプター	SLG	スリーディ	未定	0333
	アタリアーケードクラシック	ETC	ソフトバンク	3800円	0334
	ウォーゴッズ	格闘	ソフトバンク	3800円	0335
	タイガーシャーク	STG	ソフトバンク	3800円	0336
	T-MEK（仮称）	ACT	ソフトバンク	3800円	0337
	ドライバー	ACT	ソフトバンク	3800円	0338
	ローカス（仮称）	RAC	ソフトバンク	3800円	0339
	装甲騎兵ボトムズ	ACT	タカラ	未定	0340
	ウキウキ釣り天国（仮称）	SLG	テイチク	未定	0341
	BOUNTY ARMS	ACT	データウェスト	未定	0342
	ディレクター	SLG	トンキンハウス	未定	0343
	モンスターコレクション	SLG	トンキンハウス	未定	0344
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0345
	Jump KID（仮称）	ACT	ニュー	未定	0346
	No ē L2（仮称）	ETC	パイオニアLDC	未定	0347
	タイブレーク	SPT	バディ	未定	0348
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	5800円	0349
	銃夢（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0350
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定	0351
	ボールブレイザー	SPT	BPS	5800円	0352
	スワッグマン	ACT	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）	未定	0353
	マイホーム・ドリーム（仮称）	SLG	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）	未定	0354
	オーガリアン一亜人伝一（仮称）	RPG	ビジュアルアーツ	未定	0355
5月未定	インパクト レーシング	RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0160
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PZL	コナミ	未定	0161
	グリッツ<ザ ピラミッド アドベンチャー>	ACT	三洋電機	5800円	0162
	地獄先生ぬ～べ～	SLG	バンダイ	5800円	0163
	西暦1999～ファラオの復活～	ACT	BMGジャパン	未定	0164
	STRESSLESS LESSON～れすれす～	PZL	マックス ファイブ	4980円	0165
今春	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0166
	ダービースタリオン	SLG	アスキー	未定	0167
	Ash to Ash（仮称）	SLG	イースリースタッフ	未定	0168
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記～	SLG	イースリースタッフ	5800円	0169
	熱砂の惑星	ADV	伊藤忠商事	未定	0170
	G・O・D～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	RPG	イマジニア	未定	0171
	メルティランサー2（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0172
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	格闘	SNK	未定	0173
	サムライスピリッツ剣客指南パック（「サムライスピリッツ」「真サムライスピリッツ」同梱版）	格闘	SNK	5800円	0174
	メタルスラッグ	ACT	SNK	未定	0175
	るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー十勇士陰謀編	RPG	SCE	未定	0176
	棋太平	TBL	エス・ピー・エス	未定	0177
	火竜娘 ー高悠環編ー　ー柳判官編ー	ADV	ガスト	未定	0178
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0179
	VIRTUAL飛龍の拳	格闘	カルチャーブレーン	5800円	0180
	THE HIVE WARS	STG	KSS	6800円	0181
	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	ETC	光栄	6800円	0182
	ダークハンター～（下）妖魔の森～	ETC	光栄	6800円	0183
	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	SPT	サン電子（サンソフト）	6800円	0184
	ザ・マスターズファイター	格闘	シネマサプライ	5800円	0185
	ZERO DIVIDE2	格闘	ズーム	未定	0186
	NHL オープンアイス（仮称）	SPT	ソフトバンク	3800円	0187
	シュレディンガーの猫	ADV	タカラ	5800円	0188
	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	TBL	データイースト	6800円	0189
	モンスターファーム	SLG	テクモ	未定	0190
	スノークィーン	ETC	東北新社	4800円	0191
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	未定	0192
	ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	6800円	0193
	バウンダリーゲート	RPG	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	未定	0194
	メタルエンジェル3	SLG	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）	6500円	0195
	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	RAC	ヒューマン	5800円	0196
	フォーメーションサッカー'97 ～The road to France～	SPT	ヒューマン	5800円	0197
	蜃気楼回廊	ADV	プレ・ステージ	5800円	0198
	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0199
	雲海の撃墜王	STG	マイクロネット	未定	0200
	X-COM 未知なる侵略者	SLG	メディアクエスト	5800円	0201
	CROC！（仮称）	ACT	メディアクエスト	未定	0202
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0203
	RUNABOUT 'ランナバウト'	ACT	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0204
	ProofClub　プルーフクラブ	TBL	ユタカ	5800円	0205
	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5800円	0206
	聖刻1092 操兵伝［仮面付限定版］	RPG	ユタカ	9800円	0207
6月6日	MAD STALKER ーFULL METAL FORCEー	ACT	ファミリーソフト	5800円	0208
6月下旬	10101（仮称）	ACT	サンテックジャパン	5800円	0209
6月未定	大海信長伝 GE・TENⅡ	SLG	アイマックス	6800円	0210
	新戦記ヴァンゲイル	格闘	アローマ（ユーメディア）	5800円	0211
	バーガー バーガー	SLG	ギャップス	5800円	0212
	狙われた街（仮称）	RPG	ケー・エー・ジェー	未定	0213
	NASCAR RACING（仮称）	RAC	シエラ・パイオニア	5800円	0214
	THE MATCH GOLF	SPT	ズーメックス	5800円	0215
	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト（ダズ）	未定	0216
7月下旬	カルネージハート プラクティスエディション	SLG	アートディンク	4800円	0217
7月未定	ラグナキュール	RPG	SME	5800円	0218
	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定	0219
	Cat The Ripper ～13人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0220
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5800円	0221
8月未定	スペクトラルフォース	SLG	アイディアファクトリー	5800円	0222
今夏	アフレイドギア	SLG	アスミック	未定	0223
	森の王国（仮称）	RPG	アスミック	未定	0224
	バーチャルバスフィッシング（仮称）	SPT	イースリースタッフ	未定	0225
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	ADV	ウィザード	未定	0226
	攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL	STG	SCE	未定	0227
	BIO HAZARD 2	ADV	カプコン	未定	0228
	どきどき ポヤッチオ	RPG	キングレコード	5800円	0229
	はじめの一歩 THE FIGHTING! CHANCE ONE'S ARMS	SLG	講談社	5800円	0230
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～	ADV	コナミ	未定	0231
	ホームドクター	ETC	サクセス	6800円	0232
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0233
	RIVEN The Sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0234
	イバラード（仮称）	ADV	システムサコム／テレビ朝日	未定	0235
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴーWGP ハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定	0236
	LUCIFERD（ルシファード）～世紀末への挑戦～	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0237
	ラングリッサーⅠ・Ⅱ（仮称）	SLG	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0238
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	格闘	バンダイ	6800円	0239
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	ADV	バンダイ	未定	0240
	ドラゴンボールGT（仮称）	格闘	バンダイ	未定	0241
	MOBIL SUIT GUNDAM PERFECT ONE YEAR WAR	SLG	バンダイ	6800円	0242
	ジャングルパーク	ETC	バンダイビジュアル	4800円	0243
	メタルドレッド	STG	バンダイビジュアル	5800円	0244
	グランド・セフト・オート（仮称）	RAC	BMGジャパン	未定	0245
	スパイダー（仮称）	ACT	BMGジャパン	未定	0246
	こみゅにてぃぽむ	RPG	フィルインカフェ	5800円	0247
	ARMORED CORE	ACT	フロムソフトウェア	5800円	0248
	個人教授	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定	0249
	卒業 VACATION	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定	0250
	メルト～フューチャリングエディ BY アイアンメイデン～	STG	マップジャパン	未定	0251
10月未定	スペクトラルタワーⅡ	RPG	アイディアファクトリー	5800円	0252
	G王 KING OF GAMES	ETC	クレフ	未定	0253
	true real fantasy（仮称）	RPG	ドリームキューブ	未定	0254
11月未定	FENSER	SLG	サイバーテック・デザイン	未定	0255
今秋	VANARK（バンアーク）	STG	アスミック	未定	0256
	ぽのぽ～ど	TBL	アミューズ	4800円	0257

4月未定	エルフを狩るモノたち	ADV	アルトロン	7800円	0453
	ブラックドーン	STG	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0454
	超FLAPPY	PZL	デービーソフト	5800円	0455
5月2日	ジ アンソルブド	ADV	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	7800円	0456
5月9日	フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～	ETC	メディアエンターテイメント	5800円	0457
5月下旬	エーベルージュ	SLG	タカラ	6800円	0458
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R	ETC	メディアリング	6800円	0459
5月未定	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	ADV	アスク講談社	6800円	0460
	グルーヴ オン ファイト	格闘	アトラス	未定	0461
	グルーヴ オン ファイト（拡張RAM付）	格闘	アトラス	未定	0462
	フィッシング甲子園Ⅱ	SPT	キングレコード	6800円	0463
	インパクト レーシング	RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0464
	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	ACT	ジャレコ	5800円	0465
	SKULL FANG～空牙外伝～	STG	データイースト	5800円	0466
	Jリーグ GO!GO!GOAL（仮称）	SPT	テクモ	未定	0467
	BREAK POINT	SPT	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	6800円	0468
今春	アイアンブラッド	格闘	アクレイムジャパン	5800円	0469
	ナイスショット	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0470
	マジック・ザ・ギャザリング	ETC	アクレイムジャパン	5800円	0471
	デザエモン2（DEZA2）	ETC	アテナ	未定	0472
	峠KING THE SPIRITS2	RAC	アトラス	未定	0473
	スノークィーン	ETC	アリアドネメディア	4800円	0474
	ジーベクター	STG	伊藤忠商事	未定	0475
	スレイヤーズ（仮称）	SLG	角川書店／ESP	未定	0476
	魔法学園 LUNAR!	RPG	角川書店／ESP	未定	0477
	ルナ ーシルバースターストーリーー（MPEG版）（仮称）	RPG	角川書店／ESP	未定	0478
	BIO HAZARD	ADV	カプコン	5800円	0479
	ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	ETC	光栄	6800円	0480
	ダークハンター～（下）妖魔の森～	ETC	光栄	6800円	0481
	提督の決断Ⅲ	SLG	光栄	9800円	0482
	実況パワフルプロ野球'97（仮称）	SPT	コナミ	未定	0483
	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～	ADV	セガ	5800円	0484
	コマンド＆コンカー	SLG	セガ	6800円	0485
	スカイターゲット	STG	セガ	未定	0486
	ヴォイス ステーション Part1	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	未定	0487
	アサルトリグス	STG	ソフトバンク	5800円	0488
	ドゥーム	STG	ソフトバンク	5800円	0489
	プライマルレイジ	格闘	ソフトバンク	3800円	0490
	D-XHIRD	格闘	タカラ	未定	0491
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	徳間書店インターメディア	5800円	0492
	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	SLG	バンダイビジュアル	6800円	0493
	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ～	ADV	BMGジャパン	6800円	0494
	落ちゲー・デザイナー　作ってポン!	ETC	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0495
	DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～	RAC	ヒューマン	5800円	0496
	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	未定	0497
	英雄志願 Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6800円	0498
	CROC！（仮称）	ACT	メディアクエスト	未定	0499
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	5800円	0500
	ボディバイオニクス～驚異の小宇宙 人体～	ACT	メディアクエスト	5800円	0501
6月下旬	大戦略 STRONG STYLE	SLG	OZクラブ	6800円	0502
7月上旬	ファンタズム	ADV	アウトリガー工房	9800円	0503
7月未定	Guilty Gear	格闘	アークシステムワークス	5800円	0504
	Cat The Ripper ～13人目の探偵士～	ADV	トンキンハウス	5800円	0505
今夏	DESIRE　～背徳の螺旋～	ADV	イマジニア	未定	0506
	X-MEN VS.STREET FIGHTER	格闘	カプコン	未定	0507
	AMOK	STG	光栄	5800円	0508
	エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～（仮称）	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0509
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PZL	コナミ	未定	0510
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～	ADV	コナミ	未定	0511
	フォトジェニック	SLG	サン電子（サンソフト）	未定	0512
	RIVEN The sequel to MYST	ADV	サン電子（サンソフト）	未定	0513
	FAKE DOWN	ADV	システムサコム	未定	0514
	ラングリッサーⅣ（仮称）	SLG	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	未定	0515
	タンク（仮称）	SLG	BMGジャパン	未定	0516
	プリズムコート（仮称）	SLG	富士通パソコンシステムズ（FPS）	未定	0517
	麻雀青天井	TBL	毎日コミュニケーションズ	5800円	0518
	レイヤーセクションⅡ（仮称）	STG	メディアクエスト	未定	0519
	瞳 Evolution（仮称）	SLG	メディアリング	未定	0520
	REAL SOUND	ADV	ワープ	6800円	0521
9月未定	ファンズフォルム（仮称）	ADV	日本エムエムアイテクノロジー	5800円	0522
今秋	HOP STEP あいどる	SLG	メディアエンターテイメント	6800円	0523
97年未定	Jリーグエキサイトステージ V1	SPT	エポック社	未定	0524
	マリオ武者野の超将棋塾	TBL	キングレコード	7800円	0525
	デッドリースカイ（仮称）	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0526
	モトクロス（仮称）	RAC	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定	0527
	ガーディアンフォース	STG	サクセス	未定	0528
	コットン2	STG	サクセス	未定	0529
	真髄・碁仙人	TBL	J・ウイング	8900円	0530
	BAROQUE	RPG	スティング	未定	0531
	幻の魚（The Phantom Fish）	SLG	ソフトオフィス	未定	0532
	スチームハーツ	STG	テイジイエル（TGL）	未定	0533
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	RPG	パイオニアLDC	未定	0534
	ハークス アドベンチャー	RPG	BPS	5800円	0535
	DREAM SQUARE 山田まりや	ETC	ビデオシステム	3800円	0536
	RAY MAN2（仮称）	ACT	UBIソフト	未定	0537
98年春	レクイエム（仮称）	RPG	日本アートメディア	未定	0538
発売日未定	囲碁	TBL	アスキー	6800円	0539
	ダービースタリオン（仮称）	SLG	アスキー	未定	0540
	英雄降臨	SLG	アルファ・オメガソフト	未定	0541
	ウェルカムハウス	ADV	イマジニア	未定	0542
	ぱにっくちゃん	ADV	イマジニア	未定	0543
	プロピンボール	TBL	イマジニア	未定	0544
	逆鱗弾	STG	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0545
	BLAM! マシーンヘッド	STG	ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント	5800円	0546
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」ヒマラヤ編	SLG	ウイネット（NETYOU）	未定	0547
	センチメンタル・グラフティ	SLG	NECインターチャネル	未定	0548
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	6800円	0549
	同級生2	ADV	NECインターチャネル	未定	0550

発売日未定	LIPROS（仮称）	ACT	ビジュアルアーツ	未定	0356
	猿田彦の暗号（仮称）	ETC	フォーツーツー	未定	0357
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5800円	0358
	セガサターン				
2月21日	WWF イン・ユア・ハウス	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0359
	三國志バリューセット（「三國志Ⅴ」「三國志 リターンズ」同梱版）	SLG	光栄	12800円	0360
	信長の野望バリューセット（「信長の野望・天翔記」「信長の野望 リターンズ」同梱版）	SLG	光栄	11800円	0361
	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	STG	セガ	3800円	0362
	重装機兵レイノス2	ACT	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	5900円	0363
	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	ポニーキャニオン／テレビ東京	5800円	0364
2月28日	NBA ジャム エクストリーム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0365
	スペースジャム	SPT	アクレイムジャパン	5800円	0366
	首都高バトル'97	RAC	イマジニア	5800円	0367
	ふしぎの国のアンジェリーク	TBL	光栄	5800円	0368
	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	ACT	セガ	4800円	0369
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ETC	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980円	0370
	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	SPT	T&Eソフト	6800円	0371
	天地無用！ 連鎖必要	PZL	パイオニアLDC	6800円	0372
	続ぐっすんおよよ	PZL	バンプレスト	5800円	0373
	「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー	格闘	ビック東海	5800円	0374
	キューブバトラー	PZL	やのまん（やのまんゲームズ）	5800円	0375
3月7日	ヘンリーエクスプローラーズ	STG	コナミ	5800円	0376
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	セガ	6800円	0377
	GAME-WARE Vol.4	ETC	ゼネラル・エンタテイメント	2980円	0378
	プラネット・ジョーカー	STG	ナグザット	5800円	0379
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者	STG	バンダイ	4800円	0380
3月14日	WORMS	SLG	アイマックス	5800円	0381
	きゅー爆っく	ACT	アクティビジョンジャパン	5800円	0382
	ウルフファング・SS 空牙2001	STG	エクシングエンタテイメント	5800円	0383
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5800円	0384
	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～	RPG	翔泳社	6200円	0385
	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	セガ	5800円	0386
	マンクスTT ースーパーバイクー	SPT	セガ	5800円	0387
	アドヴァンストV.G.（初回限定ジグソーパズル付）	格闘	テイジイエル（TGL）	9800円	0388
	優駿～クラシックロード～	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	5800円	0389
3月15日	実戦パチスロ必勝法!4	TBL	サミー工業	5800円	0390
3月20日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	ETC	コナミ	2800円	0391
	神凰拳	格闘	ザウルス	5800円	0392
	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	セガ	6800円	0393
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	SLG	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0394
	SANKYO FF（パチンコハンドル型コントローラ）	ETC	ティー・イー・エヌ研究所	5800円	0395
	ドラゴンマスターシルク	RPG	データム・ポリスター	6800円	0396
	ザ・コンビニ ～あの町を独占せよ～	SLG	ヒューマン	5800円	0397
	スタンバイ Say You!	SLG	ヒューマン	5800円	0398
3月21日	幻のブラックバス	SPT	メイクソフトウェア	5800円	0399
3月28日	太平洋の嵐2 ～疾風の艨艟～	SLG	イマジニア	6800円	0400
	太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス	SLG	イマジニア	7800円	0401
	メタルスラッグ	ACT	SNK	5800円	0402
	メタルスラッグ〈お買得セット〉	ACT	SNK	7800円	0403
	センチメンタル・グラフティ・ファーストウィンドウ	ETC	NECインターチャネル	2980円	0404
	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	ADV	光栄	8800円	0405
	三國志 孔明伝	RPG	光栄	7800円	0406
	大航海時代Ⅱ	SLG	光栄	6800円	0407
	実戦パチンコ必勝法！TWIN	TBL	サミー工業	5800円	0408
	卒業 ～クロスワールド～	ADV	小学館プロダクション	5800円	0409
	花組対戦コラムス	PZL	セガ	5800円	0410
	プロ野球 グレイテストナイン'97	SPT	セガ	5800円	0411
	パズルボブル3	PZL	タイトー	5800円	0412
	モンスタースライダー	PZL	ダットジャパン	5800円	0413
	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	TBL	データイースト	6800円	0414
	エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME	RPG	メディアワークス	5800円	0415
3月下旬	ゲーム天国	STG	ジャレコ	5800円	0416
	ゲーム天国 極楽パック（ビデオ付）	STG	ジャレコ	7800円	0417
	クレイジー イワン	STG	ソフトバンク	5800円	0418
	リターン・ファイアー	ACT	ソフトバンク	3800円	0419
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	ETC	徳間書店インターメディア	9800円	0420
	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	ETC	徳間書店インターメディア	12800円	0421
	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	STG	バンダイ	6800円	0422
	マジカルホッパーズ	ACT	バンダイ	6800円	0423
3月未定	新海底軍艦 鋼鉄の孤独	SLG	アスキー	6800円	0424
	X2	STG	カプコン	未定	0425
	サイバーボッツ	格闘	カプコン	5800円	0426
	サイバーボッツ 超限定版	格闘	カプコン	7800円	0427
	ファーランドストーリー ～破亡の舞～	SLG	テイジイエル（TGL）	6800円	0428
	GRANDREAD	SLG	バンプレスト	未定	0429
4月4日	Civilization 新・世界七大文明	SLG	アスミック	5800円	0430
	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	グラムス	6800円	0431
	アンジェリークSpecial2	SLG	光栄	7800円	0432
	アンジェリークSpecial2 プレミアムBOX	SLG	光栄	9800円	0433
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	ETC	光栄	6800円	0434
	ダークハンター～（上）異次元学園～	ETC	光栄	6800円	0435
	actua GOLF	SPT	ナグザット	5800円	0436
4月11日	新テーマパーク	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0437
	東京SHADOW	ADV	タイトー	8800円	0438
4月18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	TBL	ダイキ	6800円	0439
4月25日	龍的五千年	ADV	イマジニア	6800円	0440
	キャスパー	ACT	インタープレイ/エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	5800円	0441
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0442
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	Sada Soft	3800円	0443
	わくわく7	格闘	サン電子（サンソフト）	5800円	0444
	わくわく7（拡張RAM付）	格闘	サン電子（サンソフト）	7800円	0445
	ファンタステップ	ADV	ジャレコ	5800円	0446
	ワラワラウォーズ 激闘！大軍団バトル	SLG	翔泳社	5800円	0447
	シーバス フィッシング2	SPT	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	5800円	0448
	デジグ・アクアワールド	PZL	増田屋コーポレーション	4800円	0449
	デジグ TIN TOY	PZL	増田屋コーポレーション	4800円	0450
4月下旬	御意見無用ーAnarchy in the NIPPONー（仮称）	格闘	メディアミューズ	5800円	0451
4月未定	クロウ	ACT	アクレイムジャパン	5800円	0452

新作ゲーム発売カレンダー

発売日	タイトル	ジャンル	メーカー	価格	No.
発売日未定	エフゼロ64（仮称）	RAC	任天堂	未定	0648
	カービィのエアライド（仮称）	RAC	任天堂	未定	0649
	クライマー（仮称）	ETC	任天堂	未定	0650
	クリエイター（仮称）	ETC	任天堂	未定	0651
	ゴールデンアイ007	ACT	任天堂	未定	0652
	ゴルフ（仮称）	SPT	任天堂	未定	0653
	ジャングル大帝（仮称）	ADV	任天堂	未定	0654
	スーパーマリオRPG2（仮称）	RPG	任天堂	未定	0655
	[64DD]ゼルダの伝説（仮称）	RPG	任天堂	未定	0656
	バギーブギー（仮称）	RAC	任天堂	未定	0657
	ボディハーベスト（仮称）	ETC	任天堂	未定	0658
	[64DD]MOTHER3（仮称）	RPG	任天堂	未定	0659
	ヨッシーアイランド64	ACT	任天堂	未定	0660
	金田一少年の事件簿（仮称）	ADV	ハドソン	未定	0661
	パワーリーグ64（仮称）	SPT	ハドソン	未定	0662
	スーパーファミコン				
2月21日	糸井重里のバス釣りNo.1	SPT	任天堂	7800円	0663
2月28日	忍たま乱太郎3	ACT	カルチャーブレーン	6980円	0664
	スーパーボンバーマン5	ACT	ハドソン	6980円	0665
3月7日	アニマニアクス	ACT	コナミ	5800円	0666
	パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 Vol.1～	TBL	日本シスコン	5980円	0667
3月14日	スーパーダブル役満Ⅱ	TBL	バップ	7500円	0668
3月15日	実戦パチスロ必勝法! TWIN	TBL	サミー工業	5980円	0669
3月20日	実況パワフルプロ野球3 '97春	SPT	コナミ	6800円	0670
3月28日	ソリッドランナー	RPG	アスキー	8000円	0671
	ダークロウ ～Meaning of Death～	RPG	アスキー	8000円	0672
	プロ麻雀 兵（つわもの）	ETC	カルチャーブレーン	6980円	0673
	Parlor! Mini 5	TBL	日本テレネット	4900円	0674
3月下旬	プロ野球 熱闘ぱずるスタジアム	PZL	ココナッツジャパンエンターテイメント	7800円	0675
4月4日	本格麻雀 徹萬 復刻版	TBL	ナグザット	4800円	0676
今夏	ふね太郎	SPT	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0677
97年未定	ああっ女神さまっ（仮称）	TBL	KSS	未定	0678
	マジックボール	ACT	プランニングオフィスワダ（POW）	6800円	0679
発売日未定	あかずの間	ADV	ヴィジット	未定	0680
	クーリースカンク	ACT	ヴィジット	未定	0681
	ファイティングアイスホッケー	SPT	ココナッツジャパンエンターテイメント	9980円	0682
	同級生2	ADV	バンプレスト	7980円	0683
	PC-FX				
2月28日	アニメフリークFX VOL.4	ETC	NECホームエレクトロニクス	6800円	0684
3月14日	Last Imperial Prince	RPG	NECホームエレクトロニクス/日本アプリケーション	8800円	0685
今春	続・初恋物語 ～修学旅行～	SLG	NECホームエレクトロニクス/徳間書店インターメディア	未定	0686
発売日未定	卒業R	SLG	NECアベニュー	未定	0687
	ドラゴンナイト4	SLG	NECアベニュー	8800円	0688
	アルバレアの乙女	SLG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0689
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0690
	スパークリング フェザー	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定	0691
	超神兵器 ゼロイガー	STG	NECホームエレクトロニクス	7800円	0692
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0693
	ルルリ・ラ・ルラ	ACT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0694
	惑星攻機隊 りとるキャッツ	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定	0695
	ペブルビーチの波涛（仮称）	SPT	T&Eソフト/NECインターチャネル	未定	0696
	MASTERS 遥かなるオーガスタ3（仮称）	SPT	T&Eソフト/NECホームエレクトロニクス	未定	0697
	みにまむなのにっく	ADV	スタジオOX/NECホームエレクトロニクス	未定	0698
	天外魔境Ⅲ NAMIDA	RPG	ハドソン	未定	0699
	負けるな! 魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ/NECホームエレクトロニクス	未定	0700
	3DO				
発売日未定	テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	ETC	アラジン工房	6800円	0701
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	ETC	学漫	3980円	0702
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	ETC	学漫	3980円	0703
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	ETC	学漫	3980円	0704
	ナオコとヒデ坊 算数の天才3	ETC	学漫	3980円	0705
	キッズTV	ETC	The 3DO Company	未定	0706
	スターファイター（仮称）	STG	The 3DO Company	未定	0707
	バトルスポーツ（仮称）	SPT	The 3DO Company	未定	0708
	即戦力の宝石	TBL	G・A・M	未定	0709
	碁仙人	TBL	Jウイング	未定	0710
	横町3丁目おばけ屋敷	SLG	ワープ	未定	0711
	M2				
97年未定	Dの食卓2	ADV	ワープ	8800円	0712
	NEO・GEO				
2月21日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	32000円	0713
3月21日	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	29800円	0714
	NEO・GEO CD				
2月21日	ティンクルスタースプライツ	STG	ADK	5800円	0715
3月28日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	SNK	6800円	0716
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	格闘	SNK	6800円	0717
4月25日	BREAKERS ブレイカーズ	格闘	ビスコ	6800円	0718
	ゲームボーイ				
2月21日	チャルボ55	ACT	日本システムサプライ	3800円	0719
2月28日	タイトーバラエティーパック	ETC	タイトー	3800円	0720
3月未定	ミニ四駆GB Let's &Go!!	RPG	アスキー	5500円	0721
4月25日	SAME GAME（セームゲーム）	PZL	ハドソン	3480円	0722
4月下旬	シェラザード伝説（仮称）	RPG	カルチャーブレーン	3980円	0723
5月未定	麻雀伝説（仮称）	TBL	カルチャーブレーン	3980円	0724
今夏	ポケットモンスター2 金	RPG	任天堂	未定	0725
	ポケットモンスター2 銀	RPG	任天堂	未定	0726
	バーチャルボーイ				
発売日未定	スターシード	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0727
	プロテウスゾーン	STG	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800円	0728
	Out of the Deathmount（仮称）	ETC	J・ウィング	6800円	0729
	新日本プロレスリング 激闘伝説	SPT	トミー	未定	0730
	バーチャルブロック	ETC	ボトムアップ	5300円	0731
	PCエンジン				
今春	てきぱき ワーキン ラブ	ADV	NECホームエレクトロニクス	7800円	0732
発売日未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン1&2	SPT	NECホームエレクトロニクス	7800円	0733
発売日未定	ドラゴンナイト4	SLG	NECインターチャネル	未定	0551
	魔法少女プリティサミー	ADV	NECインターチャネル	未定	0552
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー・ホーリーダガー	RPG	NECインターチャネル	6800円	0553
	下級生	ADV	エルフ	未定	0554
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定	0555
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定	0556
	デジタルピンボール ラスト グラディエイターズ ver9.7	ETC	カゼ	未定	0557
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode1「月の神殿」	ADV	カプコン	未定	0558
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode2「死闘! ワイリーナンバーズ」	ADV	カプコン	未定	0559
	スーパーアドベンチャー ロックマンEpisode3「最後の戦い!!」	ADV	カプコン	未定	0560
	マーヴル・スーパーヒーローズ	格闘	カプコン	未定	0561
	ロックマンX4	ACT	カプコン	未定	0562
	GRANDIA	RPG	ゲーム アーツ	未定	0563
	LUNAR－エターナルブルー－	RPG	ゲーム アーツ	未定	0564
	バーチャパーク 'The フィッシュ'	SLG	光栄	未定	0565
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定	0566
	ときめきミュージックCD2（仮称）	ETC	コナミ	未定	0567
	プラドルDISC Vol.4 黒田 美礼	ETC	Sada Soft	3000円	0568
	プラドルDISC キャンペーンガール'97	ETC	Sada Soft	未定	0569
	ミニスカポリス（仮称）	ETC	Sada Soft	未定	0570
	ぷるるん! withシェイプUPガールズ	PZL	J・ウイング	未定	0571
	3Dウルトラピンボール	TBL	シエラ・バイオニア	5800円	0572
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	格闘	セガ	未定	0573
	バーチャファイター3	格闘	セガ	未定	0574
	ハートオブ ダークネス	ACT	セガ	6800円	0575
	mr.BONES	ACT	セガ	5800円	0576
	ラストブロンクス	格闘	セガ	未定	0577
	オフロード	ACT	ソフトバンク	3800円	0578
	マジカルドロップ3 ～とれたて増刊号～	PZL	データイースト	未定	0579
	怪盗セイント・テール	ADV	トミー	6800円	0580
	シルエットミラージュ	ACT	トレジャー	未定	0581
	東京立身出世伝（仮称）	SLG	ナグザット	5800円	0582
	もってけたまご	ACT	ナグザット	未定	0583
	My dream～On Airが待てなくて～	SLG	日本クリエイト	未定	0584
	THE LEGEND OF EDEN2	STG	日本コロムビア	未定	0585
	SUPER 301 SQ（仮称）	ETC	日本物産	未定	0586
	テラクレスタ3D（仮称）	STG	日本物産	5800円	0587
	V.R麻雀（仮称）	TBL	日本物産	未定	0588
	USドラッグチャンプ（仮称）	RAC	日本物産	未定	0589
	仙窟活龍大戦カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定	0590
	汽船海賊[スチームパイレーツ]（仮称）	RPG	ネバーランドカンパニー	未定	0591
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	ADV	ハドソン	未定	0592
	エアーコマンダー	SLG	バンプレスト	未定	0593
	ロボット遊戯RPG（仮称）	RPG	バンプレスト	未定	0594
	大江戸ルネッサンス	SLG	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0595
	スワッグマン	ACT	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	未定	0596
	ダンジョンマスター（仮称）	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	未定	0597
	MARICA～真実の世界～	RPG	ビクターインタラクティブソフトウエア（ビクターソフト）	5800円	0598
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	SLG	ビング	未定	0599
	バブルシンフォニー	ACT	ビング	未定	0600
	インデペンデンスデイ	ETC	フォックスインタラクティブ	未定	0601
	パチンコファイター（仮称）	TBL	プレ・ステージ	未定	0602
	スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボリューション	RPG	レイ・フォース	未定	0603
	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争	RPG	レイ・フォース	未定	0604
	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦	RPG	レイ・フォース	未定	0605
	紫炎龍	STG	童	5800円	0606
	ニンテンドウ64				
3月14日	JリーグLIVE64	SPT	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	未定	0607
	実況パワフルプロ野球4（コントローラパック付）	SPT	コナミ	8900円	0608
3月21日	ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円	0609
3月下旬	本格4人打ち The麻雀64（仮称）	TBL	ビデオシステム	9800円	0610
3月未定	ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	7980円	0611
4月上旬	時空戦士テュロック	STG	アクレイムジャパン	8480円	0612
4月27日	スターフォックス64（任天堂64振動パック同梱）	STG	任天堂	未定	0613
4月未定	雷のごとく～超高速囲碁～	TBL	セタ	9800円	0614
5月未定	ブレードアンドバレル	STG	コトブキシステム（ケムコ）	9800円	0615
	森田将棋64	TBL	セタ	9800円	0616
	ワイルド チョッパーズ	STG	セタ	9800円	0617
	SONIC WINGS ASSAULT	STG	ビデオシステム	9800円	0618
今春	プロ麻雀 極64	TBL	アテナ	9800円	0619
	麻雀（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0620
	ヘクセン	ACT	ゲームバンク	8800円	0621
	麻雀64	TBL	光栄	9800円	0622
	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	9800円	0623
	ミッション・インポッシブル	ADV	ビクターインタラクティブソフトウエア（パックインソフト）	未定	0624
	ヒューマングランプリ The New Generation	SPT	ヒューマン	未定	0625
6月14日	スター・ウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア～	ACT	任天堂	未定	0626
6月未定	マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	イマジニア	9980円	0627
	レブ・リミット	RAC	セタ	9800円	0628
今夏	3D格闘（仮称）	格闘	イマジニア	未定	0629
	魔法聖紀 エルテイル（仮称）	RPG	イマジニア	9980円	0630
	リーズン（仮称）	TBL	イマジニア	未定	0631
	超時空要塞マクロス Another Dimension（仮称）	SLG	トミー	未定	0632
	64大相撲（仮称）	SPT	ボトムアップ	未定	0633
11月未定	カメレオン・ツイスト	ACT	日本システムサプライ	未定	0634
今秋	シムシティ2000（仮称）	SLG	イマジニア	未定	0635
12月未定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮称）	SPT	コナミ	未定	0636
97年未定	サッカー64（仮称）	SPT	ハドソン	未定	0637
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave Spirits～	SPT	ハドソン	未定	0638
	デュアルヒーローズ	格闘	ハドソン	未定	0639
	ボンバーマン64（仮称）	ACT	ハドソン	未定	0640
	スーパーロボットスピリッツ	格闘	バンプレスト	未定	0641
発売日未定	Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	イマジニア	未定	0642
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	未定	0643
	実況ゴルフトーナメント'97（仮称）	SPT	コナミ	未定	0644
	Cu-On-Pa	PZL	T&Eソフト	9800円	0645
	キャバリーバトル3000	ACT	日本システムサプライ	未定	0646
	ウルトラドンキーコング（仮称）	ACT	任天堂	未定	0647

ファミマガ Weekly

NEXT ISSUE

次号予告

次号は 2.28 発売です 定価 290 YEN

スクウェアやSCE等、超期待のRPGが大集結!!

次期本命『ファイナルファンタジータクティクス』、対抗馬『グランディア』『ベルデセルバ戦記』等、RPGが盛り沢山!!『FF』シリーズも当然あるぞっ!!

GAME INDEX

SOFT CALENDAR

2月21日	
PS	WING OVER
PS	GUN SHIP
PS	激烈パチンカーズ
PS	スターファイター3000
PS	WWF イン・ユア・ハウス
PS	チョロQ2
PS	DESTRUCTION DERBY2<デストラクション・ダービー2>
PS	天下制覇
PS	ドラえもん2 SOS！ おとぎの国
PS	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
PS	宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー
SS	ZAP! SNOW BOARDING TRIX
SS	三國志バリューセット（「三國志V」「三國志 リターンズ」同梱版）
SS	重装機兵レイノス2
SS	SEGA AGES／ファンタジーゾーン
SS	WWF イン・ユア・ハウス
SS	信長の野望バリューセット（「信長の野望・天翔記」「信長の野望 リターンズ」同梱版）
SFC	糸井重里のバス釣りNo.1
NEO・GEO	リアルバウト餓狼伝説スペシャル
NEO・GEOCD	ティンクルスタースプライツ
GB	チャルボ55
2月28日	
PS	3Dベースボールーザ・メジャー
PS	AZITO－アジト－
PS	海腹川背・旬
PS	NBA ジャム エクストリーム
PS	NBA LIVE97
PS	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～（初回限定ブックレット付）
PS	三國無双
PS	スペースジャム
PS	全日本GT選手権 MAX Rev.
PS	ソビエトストライク
PS	ダービージョッキーR
PS	Nage Libre（ナージュリーブル） ～螺旋の相剋～
PS	ナムコミュージアムVOL．5
PS	鈍色の攻防 32人の戦車長
PS	ハイパー3Dピンボール
PS	ふしぎの国のアンジェリーク
PS	マクロス DIGITAL MISSION VF-X
PS	マジカルホッパーズ
PS	ラスベガスドリーム2
PS	WORMS
SS	NBA ジャム エクストリーム
SS	キューブバトラー
SS	「CRITICOM」―ザ・クリティカルコンバット―
SS	首都高バトル'97
SS	スペースジャム
SS	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1
SS	続ぐっすんおよよ
SS	天地無用！ 連鎖必要
SS	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編
SS	ふしぎの国のアンジェリーク
SS	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes
SFC	忍たま乱太郎3
PC-FX	アニメフリークFX VOL.4
GB	タイトーバラエティーパック
3月7日	
PS	ヘンリーエクスプローラーズ
SS	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
PS	GAME-WARE Vol.4
SS	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
SS	プラネット・ジョーカー
SS	ヘンリーエクスプローラーズ
SFC	アニマニアクス
SFC	パチスロ完全攻略～ユニバーサル新台入荷 Vol.1～
3月14日	
PS	ウルティマ アンダーワールド
PS	Odo Odo Oddity
PS	シムタウン
PS	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVol.1～
PS	BIG CHALLENGE GOLF
PS	フィッシング甲子園Ⅱ
PS	ブシドーブレード
PS	魔法少女プリティサミーPart2 In the Julyhelm
PS	リフレインラブ～あなたに逢いたい～
SS	アドヴァンストV.G.（初回限定ジグソーパズル付）
SS	ウルフファング・SS 空牙2001
SS	きゅー爆っく
SS	Jリーグ ビクトリーゴール'97
SS	爆れつハンターR
SS	パネルティア ストーリー ～ケルンの大冒険～
SS	マンクスTT －スーパーバイク－
SS	優駿～クラシックロード～
SS	WORMS
N64	JリーグLIVE64
N64	実況パワフルプロ野球4
SFC	スーパーダブル役満Ⅱ
PC-FX	Last Imperial Prince

超ウルトラ技（P84～87）に関する質問は

022-213-7555

それ以外の記事に関する質問は

03-3573-8655

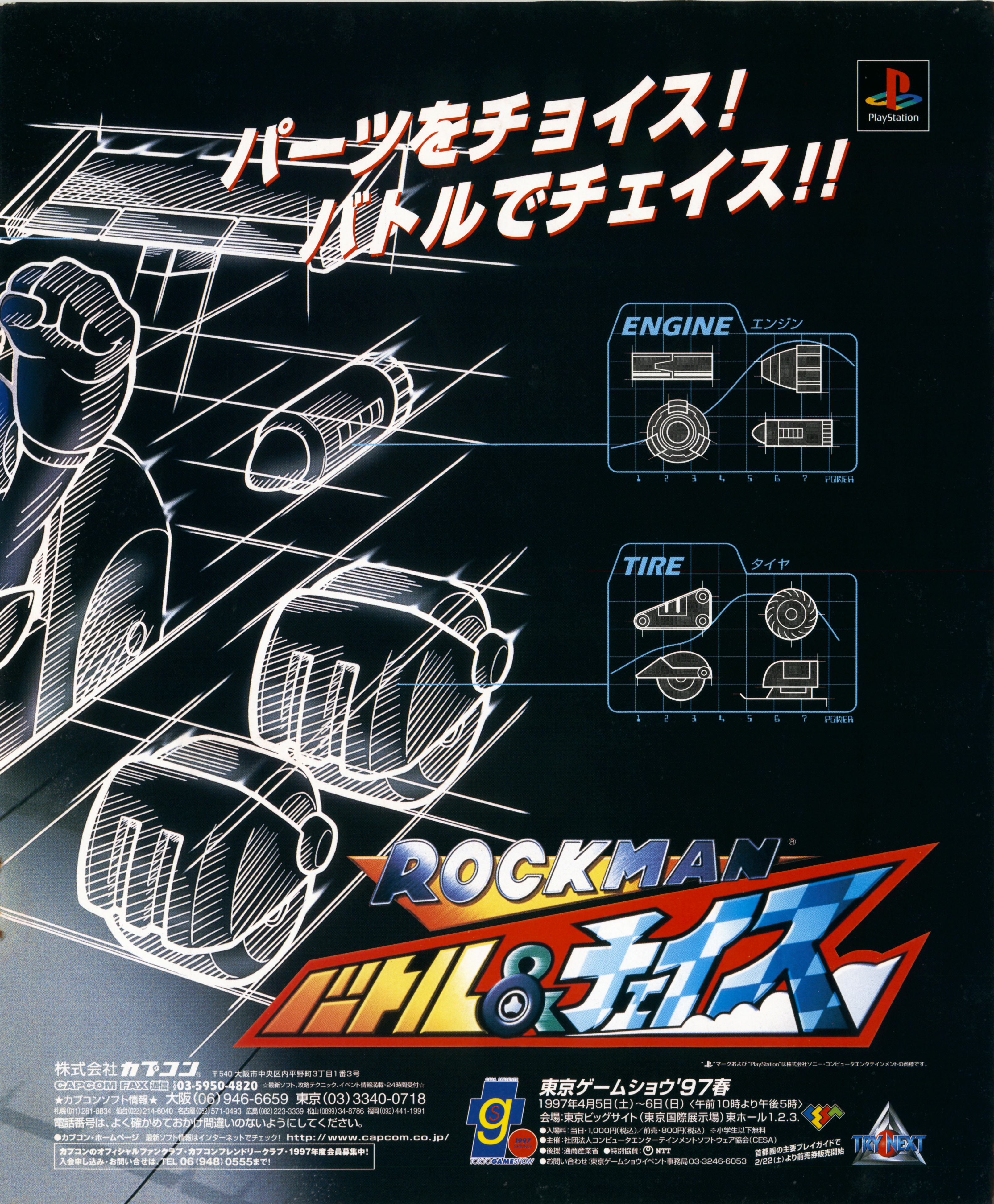
まで、

休日を除く月～金曜日の、午後4時から6時の間受け付けています。
質問は本誌掲載の内容に関することに限ります。
ゲームの解答やヒントについてはお答えしておりません。

S・T・A・F・F

〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社 〈発売〉株式会社徳間書店

●発行・編集人／山森尚 ●編集長代行／相沢浩仁 ●編集委員長／山本直人 ●副編集長／北根紀子・佐藤稔・高島寿洋・福成雅英・藤岡浩 ●統括副編集長／曽根丈詞 ●編集委員／村田憲生・山田政彦 〈情報統括部〉●マネージャー／湊博道 ●スタッフ／五十嵐達雄・池田菜採・興津祐輔・木浪秀剛・杉村知顕・豊田恵・冨井好史 ●アシスタント／安部正彦・石井暁子・板倉基之・大野恵子・栗山水風・塩路英樹・白石奈々・高山斉樹・中西久・西原孝治・藤本大介・堀口陽平・渡辺浩充・渡辺春奈 〈編集〉●スタッフ(東京)／阿部尚希・有金慈青・伊藤明照・小倉賢・柏又和宏・北村光広・木村輝彦・越塚正典・児玉守・五野上良法・佐藤大作・西島卓・室田佳彦・(仙台)／大石美智子・大友順・佐藤浩崇・高島一仁・中鉢ゆき子 ●アシスタント(東京)／小田伸介・小菅剛・加藤義一・金丸久修・川上朋宏・菊地栄行・菊池大介・栗原正行・桑原健次・斎藤淳・佐藤栄一・佐藤世紀・佐藤秀治・篠崎昌三・東海林克己・鈴木しのぶ・田中宏幸・千葉友浩・筒井亨平・土井類・野手泰宏・原如宏・平田陽介・松澤秀樹・松本亮・水上智・宮本正敦・和田麿生・(仙台)／石原敬・井出友希・井上淳・梅木克也・鎌田潤哉・刈谷幸治・残間浩文・千葉和之・畠山薫・平野哲矢 〈進行〉●スタッフ／五嶋美智子・吉田陽子 ●アシスタント／五十嵐恭子・五十嵐紗織 〈営業〉●部長／遠藤剛 ●サブマネージャー／金山泰久・伴勝 ●スタッフ／大内隆・大野浩志・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・玉川典由・長倉明・本間彰・牧山晶子・吉野なおみ ●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱・羽迫新一 〈NCC〉●マネージャー／和田秀実 ●サブマネージャー／牛尾滋昭 ●スタッフ／岩田麻記子・大平典子・金子昭子・工藤一樹・小島晶・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・森田智子・(仙台)鈴木享子 〈デザイン〉●AD／風邪治りましたGTR ●表紙／片野厚子 ●スタッフ(仙台)／今村奈緒美・梅内幸子 ●アシスタント(仙台)／佐久間弘子 〈DTP〉●スタッフ(東京)／浅利麗・(仙台)／中村正吾 ●アシスタント(東京)小菅剛・土本麗子・宮本英輝・(仙台)／大久寿之・佐藤祥子 〈ファミマガLand〉山内恵美 〈編集協力〉●校閲／田中健一郎 ●編集／金万義博 ●デザイン／オギワラヒロミ・有限会社クリエイティブプレイ・有限会社高羊舎・St.CAP・目崎慎二・吉野誠 ●DTP／オープンハウス・株式会社コンバット・凸版フォトタイプ株式会社DS課・福嶋一事務所・ワードポップ ●表紙版下／あくせす ●写真／島崎英俊・浜野忠夫・守屋貴章 ●印刷・製本／凸版印刷株式会社



PlayStation
パーツをチョイス！
バトルでチェイス!!
ENGINE エンジン
POWER
TIRE タイヤ
POWER
ROCKMAN
バトル&チェイス
株式会社カプコン 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718
札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック! http://www.capcom.co.jp/
カプコンのオフィシャルファンクラブ・カプコンフレンドリークラブ・1997年度会員募集中!
入会申し込み・お問い合せは、TEL 06(948)0555まで!
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
CESA PRESENTS
TOKYO GAME SHOW
1997 SPRING
東京ゲームショウ'97春
1997年4月5日(土)~6日(日)〈午前10時より午後5時〉
会場:東京ビッグサイト(東京国際展示場)東ホール1.2.3.
●入場料:当日・1,000円(税込)/前売・800円(税込) ※小学生以下無料
●主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●後援:通商産業省 ●特別協賛: NTT
●お問い合わせ:東京ゲームショウイベント事務局03-3246-6053
首都圏の主要プレイガイドで
2/22(土)より前売券販売開始
TRY NEXT


CAPCOM
オリジナルマシンでぶっ飛ばせ!
パーツ交換システム
倒した敵のパーツを奪って、自由に組み合わせ可能。その数は、なんと10,000通り以上! 君だけのオリジナルカーを作れ!!
WING
ウイング
BODY
ボディ
ロックマン
ロールちゃん
アイスマン
ナパームマン
ガッツマン
ブルース
クイックマン
スプリングマン
シャドウマン
フォルテ
2人対戦プレイで
熱いバトルを繰り広げろ!
特殊能力をフルに使い
敵のパーツを奪い取れ!
※画面は開発中のものです。
ROCKMAN
10th
ANNIVERSARY
ロックマン 10周年記念ソフト シリーズ!
SPECIAL SOFT SERIES
ロックマン
バトル&チェイス
プレイステーション用ソフト
'97年3月20日発売予定
標準価格5,800円(税別)
©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

ファミマガWeekly 3月7日号

『サガ』等スクウェア5本立て&『エヴァ2』



定価290円(本体282円)

平成9年3月7日発行 第2巻第9号(通巻18号) 第3種郵便物認可

発行・編集人 山森 尚

雑誌 26611−3/7

印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

発行 徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8655 編集/☎03(3573)8609 広告/☎03(3573)8612

発売 ㈱ 徳 間 書 店 〒105 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111㈹

T1026611030297